

Games
Magazine

#2

МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К[®]

Подписной индекс: 72004

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Е
Г
Р
О
Ф
О
Н
Р

The Daedalus encounter
Full Throttle
WarCraft
Wing Commander 3

НОВЫЙ ЖУРНАЛ — НОВЫЕ ИГРЫ!

- ◆ фирма Lamport осуществляет прямые поставки компьютерных игр компаний:
Microprose
Sierra On-Line
Electronic Arts
Digital Integration
Accolade
U. S. Gold
Sony Psygnosis
- ◆ приглашаем к сотрудничеству дилеров; предлагаем выгодные условия:
привлекательные цены
товарные кредиты
поставки со склада
рекламная поддержка
- ◆ более 500 наименований игр
и других мультимедийных продуктов
- ◆ самые последние версии



LAMPORT



Главный редактор
Дмитрий Мендрелюк

Заместители главного редактора
Максим Белянин
Сергей Бублик

Дизайн, верстка, цветоделение
CompuTerra.Design.Group
Гамлет Маркарян
Алексей Быков
Иван Огородников
Алексей Сорокин

Служба распространения
Галина Белова
Телефоны
(095) 442 32 60
(095) 442 34 44

Адрес редакции
119517, Москва, а/я 9
Телефоны
(095) 442 57 92
(095) 441 11 00
(095) 442 32 60
(095) 115 97 42
(095) 115 97 12

Факс
(095) 956 19 38

E-mail
games@cterra.msk.su

Учредитель
АО "Магазин Игрушек"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №013015

Подписной индекс по каталогу ЦРПА Роспечати
72904

От редакции

Перед вами — уже второй номер нашего журнала. За время, прошедшее с выхода первого номера, поколение играющих в компьютерные игры, конечно, смениться не успело, однако самих игр появилось предостаточно, и в этом номере мы постарались описать хотя бы некоторые из них, показавшиеся нам самыми интересными. Заранее предупреждаем, что мы не претендуем на полноту и не пытаемся объять необъятное (все вышедшие игры), ибо для этого пришлось бы выпускать журнал размером с Большую Советскую Энциклопедию, чего мы пока делать не собираемся.

Создание второго номера было сопряжено с трудностями "объектно-ориентированного" характера. Появление новых игровых платформ (PlayStation, например), большое количество новостей — всерьез поработать пришлось всей редакции.

Мы постарались осветить все последние события на рынке игр. В частности, не так давно прошел замечательный фестиваль "Аниграф", на котором, помимо всего прочего, проводился конкурс российских компьютерных игр. Мы поздравляем победителя этого конкурса — компанию "Никита". Проходил на "Аниграфе" и второй чемпионат по величайшей игре всех времен и народов — DOOM; пусть Алексей Ильинский, победитель этого чемпионата, примет наши не менее сердечные поздравления.

Пока же печатался номер, в Москве проходило первенство по Mortal Kombat, проводимое клубом Leshij Game Galaxy и компанией Media Group под эгидой газеты "Московский Комсомолец"; вышла в свет легендарная Command and Conquer, поныне упорно именуемая Dune III (читайте ее обзор в следующем номере; кстати, там вас ждет еще много интересного — объем-то будет большой!).

Напоследок хочется рассказать о судьбе присланных вами анкет из первого номера. Честно говоря, мы не ожидали, что получим столько откликов. Присылали и анкеты, и письма, а кое-кто, кому, видимо, было жалко вырывать анкету из журнала, перепечатывал ее и присылал копии. Просмотр корреспонденции читателей стал в нашей редакции одним из самых интересных занятий: отрывки из некоторых писем начали передаваться из уст в уста как народный фольклор. Особенно запомнилась анкета читателя, назвавшего DOOM самой плохой игрой. Прямо так и было написано: самая уродливая игра — DOOM. Видимо, есть еще в жизни место подвигу: так отозваться о DOOM'е в наше время — все равно что грудью на амбразуру лечь. А читатель еще и фамилию свою оставить не побоялся.

В заключении мы рады сообщить и о том, что, подписавшись на наш журнал или выслав заполненную анкету, вы сможете выиграть один из множества призов: игры, игровые приставки, компакт-диски и многое другое. Как видите, читать наш журнал стало уже просто выгодно.

Итак, полноценного вам летнего отдыха! До ближайшей встречи в августе.

Да, и не забудьте наш подписной индекс — 72904.

CONTENTS



PC

Around The World in 80 Days	6
Cyberia	8
Sopwith	10
Space Pirates	11
Rise of the Triad	12
Dawn Patrol	14
Sink or Swim	16
Star Trek	17
The Daedalus encounter	19
Full Throttle	21
WarCraft	22
X-Com 2	25
Jagged Alliance	28
Magic carpet	30
Wing Commander 3	36
Transport Tycoon	38
Lost Eden	40
Bioforge	42
Doom — игра безграничных возможностей	92

Russian Games

Demand	48
Marriage	50
Frantis — Mission II	51
Honey	52

CD-i

SpeedWay	54
Voyeur	56

Sega

Dragon's Lair	60
Dune	62
Lion King	64
Earth Worm Jim	66
Power Drive	69
Micro Machines	70

SegaCD

Micky Mania	74
Road Avenger	76
Wonder Dog	78

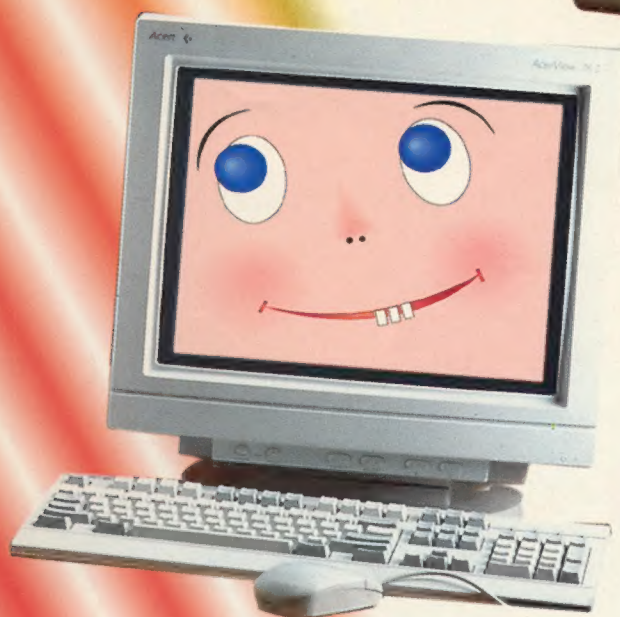
Sega Saturn

Deadalus	82
Gale Race	84
Daytona	86

Kenga

Alladin	89
Ecco the Dolphin II	89





ЛЮБИМЫЙ ЧЛЕН СЕМЬИ

необыкновенный
компьютер

Не

ТОЛЬКО ИГРОВОЙ

ТЕЛЕВИЗИОННАЯ
ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

УСТАРЕВШАЯ МОДЕЛЬ



Впервые в России
салон «Домашний компьютер»!

НОВИНКА

Модели 95 года

ПРЕСТИЖ

Американские и европейские семьи
имеют такие компьютеры

СЕРВИС

Доставка, установка,
сопровождение

БЕЗОПАСНОСТЬ

Соответствует самым жестким
мировым стандартам

ИМЯ

Компьютеры фирмы "Acer"

предлагает



CompuLink

Московский
Дом Книги
Новый Арбат, 8
Тел./факс: 290-3369



Around The World in 80 Days

Каждый из нас мечтает о кругосветном путешествии. В том числе, видимо, и те, кто воссоздал на CD романтическую атмосферу дальних

столько времени потребуется, чтобы пройти всю игру от начала до конца — вы переноситесь в 19-й век. Главный персонаж игры, мистер Фогг, то



странствий романа Жюль Верна



“Вокруг света в восемьдесят дней”. Несмотря на свой незамысловатый



сюжет, игра наверняка порадует всех любителей приключений напоминающей Goblins рисованной графикой и хорошо проработанным звуковым сопровождением; при этом игрушка совершенно не склонна тормозить — для программ на CD это очень значительный “плюс”.

На пару часиков — а именно



есть вы — в высшей степени порядочный и пунктуальный английский джентльмен, который проводит свободное время в клубе любителей приключений:

играет в вист и с жаром обсуждает

невероятные путешествия своих приятелей на другую сторону земного шара. Его слуга, некто Паспарту (в игре он заменен на симпатичную обезьянку) — также вполне добропорядочный малый. И вот однажды двое этих

неистребимых домогоседей заключают пари с одним из членов клуба. Предмет спора — возможность совершить кругосветное путешествие за восемьдесят дней. Поскольку ваш противник — человек, мягко говоря, не очень честный, то его люди на протяжении всей игры будут от души вставлять вам палки в колеса.

На этом содержание игры перестает совпадать с романом, и в ней появляются новые персонажи: из чехомоданчика Паспарту ловко выпрыгивают четыре волшебных существа — Sally, Nick, Jazz и Winston, которые обладают магической

способностью выручать вас из самых разных, казалось бы, совершенно типовых ситуаций. Например, очутившись в Испании, вы становитесь участником бега быков. Разъяренные



способностью выручать вас из самых



разных, казалось бы, совершенно типовых ситуаций. Например, очутившись в Испании, вы становитесь участником бега быков. Разъяренные



животные мчатся прямо за вами. Что же делать? Спасения ждать неоткуда... но тут на сцене появляются наши волшебные друзья. Легкие движения руки — и на дороге прямо за ва-



ми возникает прелестная корова (с точки зрения быков, разумеется). Быки, как водится, останавливаются, а вы спасаетесь без каких-либо осложнений.



Прибегать к помощи волшебных друзей чрезвычайно просто: в тот нужный момент, когда они поворачи-



ваются к вам лицом, надо всего лишь “выбрать” курсором одного из них и затем посмотреть, что из этого получится. Если выбор был сделан правильно, чудеса не заставят себя ждать. Если вы ошиблись — не отчаивайтесь: вы можете перебирать волшебных помощников до тех пор, по-



ка не доберетесь до нужного. Кстати, не пытайтесь запомнить, с каким действием связан каждый из них — выбирать надо наобум, поскольку действия приятелей-спасителей совершенно непредсказуемы.



Управление игрой достаточно простое. В левом нижнем углу экрана расположена пиктограмма с изображением песочных часов, и нажа-



тие на нее позволяет перейти к началу эпизода, который вы “проигрываете” в данный момент. В правом нижнем углу — иконка с книжкой; щелчок мышью на этой картинке приведет к открытию меню, где вы можете запомнить игру, поменять установки и так

далее. Следует отметить, что все действия играющего сведены до минимума. Все, что вам нужно делать — это использовать одного из четырех волшебных помощников да изредка выбирать следующую точку вашего маршрута из нескольких предложенных. Причем ни время, ни количество попыток у вас не лимитировано — одним словом, полнейшее отсутствие необходимости работать мозгами в процессе игры.

При всем этом — с натяжкой, разумеется — игру можно отнести и к разряду “обучалок”: по ходу дела вы посетите Лувр, поучаствуете в настоящей испанской корриде, прокатитесь на гондоле по Венеции, побываете внутри пирамиды Хеопса — и это далеко не все. Пройденный маршрут и направление дальнейшего движения периодически возникают на географической карте. Каждая страна представлена популярной национальной мелодией, в процессе игры можно выучить несколько хедовых фраз на соответствующем языке или получить историческую справку о местных достопримечательностях. Обуче-

ние построено с использованием гипертекста: стоит только подвести курсор к выделенному слову, и вам просто и доходчиво объяснят, что



сие означает.

Один из недостатков игры — низкая надежность работы. Несколько раз игрушка “слетала” — самопроизвольно возвращалась к первому фрагменту, поэтому рекомендуем



вам почаще вспоминать про команду “Save game”. А в остальном Around The World in 80 Days — вполне приятная игрушка, забавная, хотя и не без странностей. Она смело мо-



жет быть рекомендована пытливым младшим школьникам, туповатым подросткам и взрослым, которые впервые знакомятся с достижениями мультимедиа.





Рубен Петросян

На дворе 2027 год: человечество, размеренно шагая в светлое будущее, не испытывает абсолютно никаких проблем. У наших потомков — новая политика, новое машиностроение (особенно сверхточное).

На ниве последнего особенно отличилась некая компания BladeCo, которая создала Blades (Bioptic Low Amplitude Displayed Energy System).



Внешне прибор выглядит как обычные солнцезащитные очки, но в действительности — это мощнейшая кибернетическая система, сочетающая в себе все возможности, доступные современным компьютерам. Владелец "очков" может смотреть на окружающий мир в инфракрасном диапазоне и, естественно, видеть самые разнообразные тепловые излучения; в его власти наблюдение за электромагнитными полями; наконец, Blades позволяет заниматься "биосканированием" пространства (недр, атмосферы, морей) и лице-



зреть всю органику. Кроме того, "очки" — это еще и своеобразный теле-

2027 год: версия фирмы Interplay

патический радиотелефон, с чьей помощью возможна установка связи сразу между несколькими людьми. Не менее пионерским открытием (в той же Blades) явилось изобретение самозаряжающихся отключенных аккумуляторов. В итоге новая система положила начало серии революционных работ в области военной и гражданской электроники.

Пять лет назад, в 2022-м, Земля пережила грандиозные экономические новации. Долго сомневавшиеся государства объединились-таки в некий огромный союз со строго планируемой централизованной экономикой, получивший звонкое наименование Свободный Мировой Альянс (Free World Alliance, или FWA). Впрочем, слились лишь хозяйственные структуры, народы Альянса сохранили свои языки и традиции.

Безжалостная НТР (научно-техническая революция) одарила челове-



чество массой изобретений. Жизнь стала удобной, но... скучной. И многих это угнетало. Человек стал умнее, сильнее и безжалостнее. Дети выросли быстрее, нежели в прежние времена. Открытия в микроэлектронике позволили многократно ускорить процесс обучения молодых и зеленых. Шестнадцатилетний... мужчина почти ничем не отличался от тридцатилетнего отца семейства.

И все бы ничего, но приобретшие уйму уникальных возможностей новые земляне потеряли нравственные ориентиры, которые удержива-

ли их предков от преступления той черты, за которой начинается беззаконие.

И криминальный мир воспрянул:



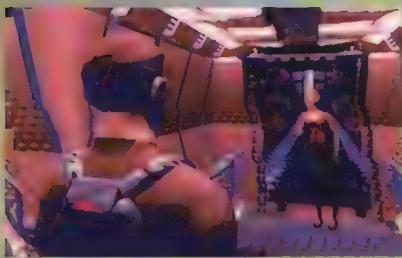
слабые, разрозненные мафиозные кланы XX века слились во всепланетную уголовную "малину", контролирующую практически всех преступников Земли. Мафия стала подлинным государством над государством — со своим правительством, своей промышленностью, своими научно-исследовательскими институтами и лабораториями.

Свободный Мировой Альянс объявил преступности решительную войну, но дело двигалось туго, мафия защищалась, как могла. О могла она многое...

И еще один экскурс в историю. В 2009 году, задолго до всемирных потрясений, в семье композитора Мака (Marcus Antonius Kingston, или Mac) родился мальчик Зак (Zebulon Pike, или Zak). Вполне респектабельные родители крошки были... активными членами одной из многочисленных преступных семей. Спустя



два года после рождения Зака полиция сумела выследить этот клан и уничтожить большинство входящих в него мафиози. Среди последних ока-



залась и жена старшего Кингстона Барбара Фейзер (Barbara Feather), мать Зака. Вскоре умер и сам Мак. 13-летний подросток остался сиротой. После долгих скитаний по свету Зак присоединился к группе подростков, которая жила в городских тру-



щобах и добывала пропитание воровством. Однажды Заку удалось стащить где-то знаменитую Blades. "Очки" настолько понравились парнишке, что он буквально не мог без них жить. Однако вскоре после этого шайка подростков оказалась в полиции...

И юноша попал в могущественный Пентагон, осуществлявший военное руководство Альянсом. Выбор, предложенный Заку, был невелик: либо служба в полиции, либо тюрьма. Понятно, что здравомыслящий парнишка выбрал свободу и отправился на свое первое задание.

В чем же его суть? Где то глубоко в Сибири (отсюда и название "игрушки" — Cyberia) некто по имени Борис Алексеевич Кальников, мафиозный активист, замыслил создать что-то ужасное (разведка, увы, не доложила что именно). Известно лишь название проекта — CYBERIA, а также то, что это круглое здание более пятидесяти метров в диаметре. Зак должен уничтожить этот преступный комплекс любой ценой...

Но все это были цветочки (предыстория), ягодки начнутся вместе с вашим появлением на месте главного героя. Однако прежде чем пове-

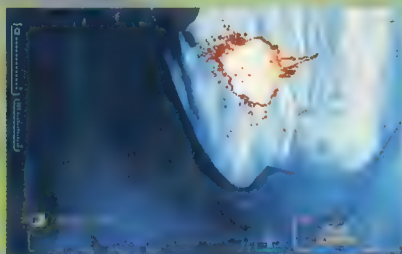
дать вам о сути игры, хочется остановиться на ее оформлении.

Несмотря на то что здесь нет модных интерактивных (снятых на видео, а потом оцифрованных) картинок, Cyberia гарантированно поразит вас качеством и обилием графики. Автор этих строк иногда даже ловил себя на мысли, что "игрушка" воспринимается не хуже любого видео.

На уровне CD-ROM и звуковое оформление. Одна проблема: игрок должен владеть английским. Либо полагаться на интуицию.

Теперь непосредственно о сюжете. В отличие от большинства других "леталок", намертво привязанных к "базе", Cyberia сделана по сценарию, который превратил почти всю игру в одну длительную миссию с неповторяющимися местами "привалов".

Полетные задания настолько часто прерываются различными головоломками, что вам предоставляется выбор сложности не только полетов, но и остановок между ними. В

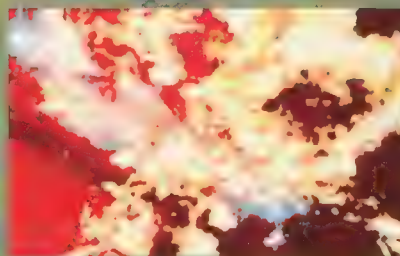


перерывах между миссиями вам придется во всю пользоваться Blades — теми "очками", которые носит секретный агент Зак. Они существенно



облегчат вам задачу, так как обладают рядом полезных возможностей. Так, режим инфракрасного сканирования, включаемый клавишей F1, улавливает тепловые излучения (например, излучения от человеческих тел) — вещь для шпиона незаменимая!

Режим отслеживания электромагнитных волн, активизируемый клавишей F2, позволяет вам видеть сквозь предметы и, следовательно, выяснять, как работают те или иные механизмы. Биосканирование (F3) выявляет вокруг вас всю органику, к коей,



как известно, относятся и люди (враги особенно). Жаль только, что радиус действия этого сканера весьма невелик. Важно сказать и том, что применение Blades быстро "сажает" аккумуляторы, и если вы хотите снова воспользоваться чудодейственными "очками", лучше всего подождать полной зарядки батарей.

Полеты происходят на новейшей



боевой машине TransFighter-22 — самолете-невидимке, напичканном под самое "не могу" сложнейшей кибернетикой. Каждая миссия заканчивается уничтожением некоей главной цели, без чего игра просто стопорится.

Cyberia очень легко сохраняется. Возобновление игры возможно с любого места (лишь бы вы там уже побывали), даже после перезагрузки программы.

Успешных вам полетов!

CYBERIA	
Название	CYBERIA
Производитель	Interplay Productions LTD
Рейтинги	
Графическое оформление	□□□□□
Звуковое оформление	□□□□□
Сюжет	□□□□□
Общая привлекательность	□□□□1/2

CYBERIA

Games
Magazine #2



SOPWITH

Антон Литвиненко

Человек всегда мечтал о полете, но поскольку чистый полет, парение ради самого парения — это, скорее, птичье развлечение, целеустремленному Себе-На-Уме-Гомосапиенсу всегда хотелось летать и одновременно приносить этим пользу — не ближним, так себе, любимому. Только представьте: летишь и... швыряешь во врагов тяжелыми предметами. Враги падают, падают... Так победим!

Но воздушных шаров, самолетов, вертолетов и космических кораблей на всех не хватало и не хватает, так что до изобретения компьютерных игр бросать в ближнего своего тяжелые предметы приходилось главным образом с различных естественных возвышенностей. А это нелегко. Другие времена — другие нравы: с появлением ПК и любимой игры всего цивилизованного человечества Sopwith все упростилось. Отныне ради удовольствия увидеть разлетающийся на куски вражеский танк вовсе не обязательно надевать сапоги и "сдаваться" доблестным BBC (USAF, RAF и так далее), а потом дожидаться подходящей войны. Эффективной сестры за компьютер и показать всем своим виртуальным недругам кузькину мать.

Но и это не все. Восхищает, что этот ПК-мститель может иметь практически любую конфигурацию. Невероятно, но факт: Sopwith громит врагов даже на XT'ишке с монитором CGA. Однако самое невероятное заключается в том, что "игрушка" работает на Pentium/120, причем в программу включена специальная оптимизация для этого процессора, выполненная в строгом соответствии с рекомендациями почтенной Intel.

Sopwith — это звучит как музыка. Sopwith — это Глюк, Блэкмор и Шаинский вместе взятые. До сих пор этот имитатор полета не имеет себе равных: ни один виртуоз не смог еще написать настолько короткую и увлекательную игру.

Вы — ас, гроза небес, земли и всего остального — очищаете окружающую среду от многочисленных и хоро-

шо вооруженных противников. В нашем распоряжении новейшая модель Sopwith'a с потрясающей крейсерской скоростью (до 160 километров в час!), великолепной маневренностью и самым мощным вооружением (на дворе 1920-е). Отличный самолет (только забудьте, что он создавался для разведывательных целей, а бомбы с пулеметами были повешены уже на передовой)! А еще есть свой заводик по производству запчастей и цистерна с керосином. В общем, летай — не хочу.

Не так дурна (как малое "родная" пропаганда) и вражеская техника: здесь и танки, и заводы, и вместительные емкости с горючим. А также ни в чем не повинные буренки. Последних, личный заводик и собственную цистерну просьба не трогать, но остальное... остальное должно быть сметено с лица земли. Не дрогнувшей рукой!

Впрочем, даже очистив степи, доли и равнины от неприятельских орд, укреплений и танков и спокойно вернувшись на базу, не надейтесь выпросить у командования отпуск к маме: родина-мать зовет! очередная — более мощная — группировка противника захватила новый кусок вашего любимого государства. (Кстати, подданство можете выбрать сами: английский Sopwith воевал во время нашей Гражданской не только на стороне белых, но и красных, зеленых, синих и бурмалиновых в крапинку.)

Наскоро подлатав пробитый вражескими пулями самолет, заправив его и загрузившись под завязку бомбами, вы летите... в новый уровень. А новое — это всегда неизведанное. И если на первом этапе вас атаковали только аэропланы неприятеля (причем есть вариант вообще без самолетов!), то потом стрелять начинает абсолютно все, и чем дальше, тем интенсивней. Однако, зачем я это говорю? Настоящие профессионалы Sopwith давным-давно изучили все приемы воздушного боя и уничтожения наземных целей, которые позволяют с успехом обходить эти трудности. Примеры? Вас интересует, как мы их...? Хорошо, только коротко.

Во-первых, не вздумайте лихачить и идти на технику и здания с пулеметом, если отсеки полны бомб. Во-вторых, помните, что умелое управление "игрушкой" почти всегда приводит к посадке

вражеских самолетов... носом в землю (а не в землю, так в их же наземные укрепления). Не стоит забывать и о том, что точное попадание в птичью стаю "расшвыривает" ее по всему небу, что чрезвычайно помогает в уничтожении неприятельской авиации. Правда, это в равной степени справедливо и для вас: "нарваться" на шальную птичку проще простого. Так что внимание и еще раз внимание! Но даже почив в бозе, не грустите. Пусть вас согревает мысль, что в таких ситуациях гибли не вы один: знайте, командование американских BBC проходило обучение именно на Sopwith, что и позволило доблестным американским пилотам провести ряд успешных операций в Персидском заливе.

И хотя вы считаете себя асом, а свой аэроплан лучшим самолетом всех времен и народов, не горячитесь и слишком высоко не залетайте (что случилось с Икаром, помните?). Большие высоты чреватые для вашей "этажерки" потерей управления и штопором. Слышали такое слово?

Несколько мыслей по поводу графики. Она чуть схематична, но зато не страдает от излишне прорисованных деталей, из-за которых многие "летаки" тормозят даже на мощных машинах. К безусловным плюсам Sopwith'a относится легкость управления самолетом: задействованы всего шесть клавиш, и при приближении вражеского аэроплана вам не нужно судорожно вспоминать, какую именно кнопку следует жать, чтобы пустить в ход пулемет. Полагаю, что только этого достаточно, чтобы сделать Sopwith одной из самых увлекательных игр современности.

P.S. В последний момент, накануне подписания номера в печать, до нас



дошла информация о том, что фирма Origin, создатель знаменитой серии Wing Commander, предложила крупную сумму денег за "поимку" автора Sopwith, дабы с его помощью начать работу над Wing Commander 4.



SOPWITH

Games
Magazine #2

10



SPACE PIRATES

Фофанов Никита

Фирма "AMERICAN LASER GAMES" решила выпустить очередную интерактивную художественную картину для любителей по-



стрелять. На этот раз действие происходит в далеком будущем. На многих планетах появились колонии земных ученых. Беззащитные колонисты становились легкой добычей для вооруженных бандитов с разных планет (в том числе и с Земли), называющих себя "КОСМИЧЕСКИМИ ПИРАТАМИ". Игра начинается со вступительного фильма, показывающего, как на одну из высокоразвитых колоний нападает космический корабль пиратов. Многие колонисты умирают, другим удается скрыться в глубине базы. Девушка с испуганным лицом просит вас помочь несчастным. И вдруг на экране появляется главварь пиратов (толстый мужик в железной маске) и, грозно жестикулируя, произносит речь о том, что он сделает с вами и колонистами, попадись вы ему в руки. Если вы владеете английским, то его слова сильно заденут ваше самолюбие.

Сам сюжет незатейлив: из всех отверстий на играющего вылезают кучками местные жители "стальных пещер". Местные жители делятся на две группы: врагов и "не



врагов" (друзьями их не назывешь). Наивные люди могут подумать, что люди с орудиями убийств — враги, а без этих инструментов — не враги. Но это далеко не так. На самом деле все выясняется по ходу дела. Отсюда вывод — по всем не стреляйте, да не убиты будете. "Space Pirates" из той серии игр, где от вас не требуется ходить и выбирать оружие одновременно, или, тем более, нажимать одновременно с бешеной скоростью комбинацию клавиш в определенном порядке для того, чтобы двинуть руку. Здесь от вас нужно только владение мышкой, полное расслабление ваших нервов и, как я уже упоминал, неплохая реакция.

Фильм, по которому сделана игра, описывать не буду (не хочу де-



лать ошибки предшественников, так как очень часто авторы статей описывают либо всем известный фильм, либо никому неизвестный, даже самому автору), но скажу, что в игре техника будущего слита в монолит с атрибутами флибустьеров 15 века.

...Итак, вы - космический рейнджер, причем такого большого мнения о себе, что решили освободить всех невинных людей, захваченных в плен космическими пиратами, имея при этом в своем распоряжении только бластер, подозрительно похожий на современную дрель.

В своем трудном, но благородном деле вы один, и никто вам помогать не собирается. И тем не менее на экране периодически появляется старичок-советник, начинает читать вам лекции о следу-



ющей миссии или просто ругается, если вы, к примеру, убили кого не так. В самом начале игры имеет место быть очень длинная и очень неплохая заставка, которую можно без проблем отключить. Для освоивания стрельбы есть специальный уровень, где у вас перед носом на большой скорости пролетают странные круглые спутники-макеты. На первых уровнях действует закон обыкновенных стрелялок: убивай все, что попадает тебе на пути. И вас уже начинает одолевать паранойя. Но постепенно, при углублении в логово главаря пиратов, который периодически дразнится на экране, начинают показываться положительные герои, в которых вы поначалу стреляете.

Иногда возникает мелодия, настраивающая игрока на нужный лад. Для полного счастья не хватает только специального пистолета, но и без него очень интересно.

Советую в эту игру поиграть



взрослым после работы. Это очень полезно для ваших уставших и ослабленных мышц мозга.

SPACE PIRATES

Название	SPACE PIRATES
Производитель	American Laser Games
Рейтинги	
Графическое оформление	☐☐☐☐
Звуковое оформление	☐☐☐☐
Сюжет	☐☐☐☐
Общая привлекательность	☐☐☐☐

Игра предназначена для компьютеров "БУКА"

SPACE PIRATES

Games Magazine #2



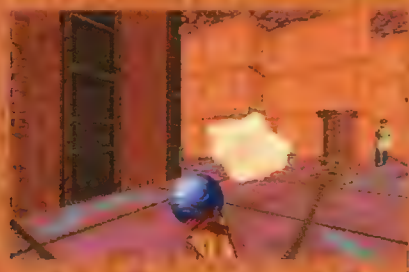
Максим Хокаров

Почему Rise of the Triad, в полной мере удовлетворяющий потребности любителей стрельбы из пушек по врагам, не стал самым популярным игрой? Ответ прост: в Rise of the Triad нет ни малейшего намека на сюжет, ни намека на эстетическое наслаждение от происходящего. Игра как игра, как в старых добрых играх.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Набор возможностей в игре огромный. Можно стрелять по врагам, можно стрелять по врагам, можно стрелять по врагам.



стрелять по почти безобидным (свиду) врагам, можно стрелять по врагам.

При этом, игра не просто про стрельбу, мир становится совершенно собачьим (вплоть до кончика носа и периодического лая). Игра как игра, как в старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

на компьютерный вариант стрельбы из пушек по врагам.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

тому не умеют смотреть вверх и чисто физически не могут разглядеть летающего над ними злейшего врага. Правда, и вышеупомянутый злейший враг не может похвастаться особыми способностями.



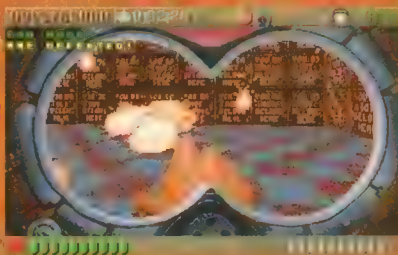
и воображать себя единственным и неповторимым ангелом. Единственный способ победить злейшего врага — это решить полетать над грешной землей. Если же ты не хочешь летать, то лучше всего просто стрелять по врагам.

Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.



Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.

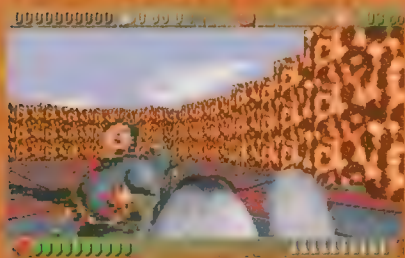
Игра выполнена в новом для своего стиля жанре, вместо привычной "плоской" графики, характерной для старых добрых хокаровского моды, в Rise of the Triad использована 3D-графика.





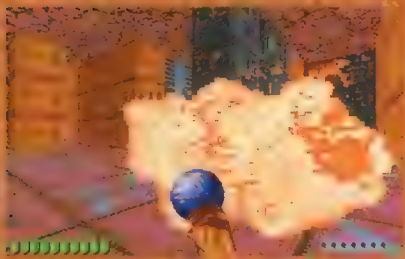
в игре опыт по битью стекол никто из компьютерных спасителей человечества не перенесет из виртуальной реальности в истинную.

Но возвратимся к игре. Некоторое время назад (или совсем недавно)



грядущий библейский сюжет, который мы только что рассмотрели, и который, конечно же, является основой для всей игры. Вспомните, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем.

Теперь, когда мы знаем, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем, мы можем понять, почему он так грустен. Просто невозможно устоять перед лицом такого величия и мощи.



Итак, мы знаем, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем. Мы также знаем, что он грустен, потому что мы не можем устоять перед его величием.

Вспомнив о Боге, нельзя не упомянуть о заповедях его. Заповедь первая — не убий. Конечно, убийство — это не то, что мы хотим делать, но в игре это необходимо. Вспомните, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем.

Вспомнив о Боге, нельзя не упомянуть о заповедях его. Заповедь первая — не убий. Конечно, убийство — это не то, что мы хотим делать, но в игре это необходимо. Вспомните, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем.



Итак, мы знаем, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем. Мы также знаем, что он грустен, потому что мы не можем устоять перед его величием.

Итак, мы знаем, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем. Мы также знаем, что он грустен, потому что мы не можем устоять перед его величием.

только с помощью противоядия (если, конечно, он не лежит в углу, то наберите пароль LUNG DUNG и почувствуйте себя в относительной безопасности).

Если же вы не хотите использовать противоядие, то можете попробовать использовать пароль LUNG DUNG. Это поможет вам почувствовать себя в относительной безопасности.



Итак, мы знаем, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем. Мы также знаем, что он грустен, потому что мы не можем устоять перед его величием.

Итак, мы знаем, что Бог — это тот, кто создал мир, и кто, следовательно, является его создателем. Мы также знаем, что он грустен, потому что мы не можем устоять перед его величием.

RISE of the TRIAD	
Название	RISE of the TRIAD
Производитель	Apogee
Рейтинги	
Графическое оформление	□□□□□
Звуковое оформление	□□□□□
Сюжет	□□□□□
Общая привлекательность	□□□□□ 1/2

RISE OF THE TRIAD

Games
Magazine #2

Два в Одном.

DAWN PATROL.

Никита Фофонов

Может быть, некоторые из вас видели в первом номере нашего журнала статью моего коллеги, вышедшую под названием "ОТ ВИНТА". В ней описывались три имитатора полетов. Одним из них был имитатор OVERLORD фирмы ROWAN SOFTWARE. Могу порадовать вас выходом в свет новой "коллекционной леталки" этой фирмы — DAWN PATROL.

Кто в детстве не играл в пилота, взяв в руку игрушечный самолет и бормоча что-нибудь себе под нос, например: "ж-ж-ж", "рта-та-та-та", "ба-бах" и "уууэээууууу"? Но очень мало людей впоследствии стало летчиками. Однако многие становятся коллекционерами. Нередки случаи, что собирают именно модели самолетов и хранят исторические сведения, связанные с этими моделями. Именно таким людям и понравится игра, о которой пойдет речь далее.

Игра Dawn Patrol, как я уже говорил, адресована либо любителям истории, либо профессионалам игроталок, которым надоело играть в F-подобные игры. Ее рекомендуется покупать в подарочной упаковке. Содержимое последней, как правило, состоит из описания на ста страницах, написанного по принципу: "Чем больше в книге воды, тем она глубже!", и самой игры на каком-либо носителе информации. Красочный футляр Dawn Patrol включает в себя прекрасно оформленный компакт-диск, огромное описание в картинках, таблички с основными клавишами и, наконец, толстенный исторический справочник.

Я на все сто процентов уверен: программисты специально рассчитывали на то, что при подходе к игре люди уже ничего не ожидали от нее, но... не тут-то было: игра оказывается на редкость приятной, и очень даже красивой. Графика находится на высоком уровне: взрывы получаются правдоподобными, возгорание боевых кукурузников происходит именно в том месте, куда попадает снаряд, оттуда же летят и щепки; при прямом попадании в самолет его части разлетаются в разные стороны и идет дым. Музыка, как в любом CD-ROM, подобрана в полном соответствии с картинкой на экране. Помимо фоновой музыки в ассортименте имеется песня, исполняемая летчиками, и диктор, освещающий происходящие события. Отличная музыка и репортаж "с места событий" — обыч-

ное дело для хороших компьютерных игр. Мы воспринимаем это уже как должное. Но и меня, и всех моих знакомых очень сильно порадовали голоса летчиков, исполнявших песенку. Но, как говорит старая поговорка: лучше один раз услышать, чем сто раз прочитать и посмотреть картинки в журнале.

Сама игра состоит из 93 эпизодов, все они документальные. Это эпизоды воздушных боев Франции и Германии. К каждому эпизоду (миссии) прилагается справка из исторического архива, однако имеется возможность изменить количество самолетов, их модели. Можно выбрать и страну, за которую вы будете сражаться. К примеру: вы "кликаете" на французском флажке, и оказывается в воздухе, где вас тут же подбивают (досадно, правда?). Но не огорчайтесь! Опять входите в миссию, и проделываете тоже самое, но с германским флагом... И вы находитесь в хвосте у самолета, в котором две минуты назад вас подстрелили. Эпизоды разбиваются на несколько частей, посвященных самим боям, их героям, самолетам.

А что вы будете делать если вас позвали, к примеру, обедать? Вот и не угадали! Конечно, можно сделать паузу или выключить компьютер, но гораздо интересней перевести кукурузник начала века в режим автопилота (есть и такой) и автоистребителя врагов, и спокойно идти есть — компьютер сам со всем справится (или не справится). Автопилот, кстати говоря, периодически начинает практиковаться в фигурах высшего пилотажа, да так, что вам становится завидно.

Своеобразно решают авторы проблему карты полета: ее держит ваша рука, а самолет изображен на ней мигающей точкой, в то время как другие самолеты отображаются также точками, но не мигающими. Точки эти двух цветов: красного (Германия) и синего (Франция). Тем не менее, несмотря на очень удобную карту, советую пользоваться "автопилотом".

Эффект присутствия создают звуки — это всевозможные шумы, сопровождающие боевого пилота во время полета. Очень часто именно по звуку во время полета можно определить свое местонахождение относительно врагов. Есть и другой способ обнаружения неприятеля: наверху экрана появляются сообщения. Они содержат





информацию о том, что ваш оппонент (большой прогресс по отношению к "бандиту" в Over Lords) находится в стольких-то "часах" от вас. Читая это, мне, почему-то, очень хотелось посмотреть на свои часы. Табло не ограничивается только сообщениями о местонахождении неприятеля. Но другие фразы не столь важны, и поэтому я не буду забивать статью ненужными переводами.

Если у вас развивается склероз — это не страшно; достаточно взглянуть на свой самолет сбоку, и вы будете знать приблизительные расцветки самолетов ваших союзников. Но если вы дальтоник, то я вам не могу позавидовать, т. к. радара для опознавания друга или врага у вас нет, а флаги можно рассмотреть только на близком расстоянии. А пользоваться в ближнем бою автопилотом, по крайней мере, неинтересно. У вас могут возникнуть проблемы с пулеметом: он на подходе к трехсотому патрону заедает, а для починки надо спуститься на землю и прочистить его, нажав букву "U".

Обычно, если взять те же F-ы, предметы издали выглядят прекрасно, но при ближайшем рассмотрении оказываются очень примитивны по графике, а вот в DAWN PATROL графика ландшафта издали выглядит не слишком впечатляюще, зато при полете "лоскуты" превращаются в конкретные предметы.

Если вы взглянете на внутренности коробки из-под DAWN PATROL, то увидите лежащую там краткую инструкцию по управлению вашим "Пегасом". Этот синий лакированный кусочек картона специально предназначен для того, чтобы вы смогли поставить его перед глазами, при этом ничего не меняя на своем столе. Сложив инструкцию правильным образом, вы избавитесь от всех неудобств, и она еще долго будет радовать ваш глаз тихими семейными вечерами. Кажется, что это мелочь. Согласен, но мелочь хорошо продуманная. Впрочем, вы можете обойтись и без инструкции. Эта "птица" будет хорошо слушаться штурвала при помощи обыкновенных клавиш курсора.

Общаться с игрой вне режима полета лучше с помощью мышки, а летать — используя джойстик, а не клавиатуру. Имеется возможность установить разную скорость реагирования программы на ваши команды.

Общее впечатление, создаваемое игрой таково: не похож на очередную леталку из семейства F-ов; любителям же 100% имитации она не понравится. Это историческая интерактивная книга, и она порадует каждую семью от мала до велика; понравится она и любителям пиротехнических эффектов.

Боящихся высоты мазохистов игра периодически будет приводить состояние блаженства, а по наполненности коробки и CD-ROMа вызовет восторг в рядах эстетов. Прибавьте к этому не очень распространенную тему аэропланов в имитаторах, и вы поймете, что DAWN PATROL — превосходнейшая игрушка.

DAWN PATROL

**Games
Magazine #2**

15

ZERPELIN



SINK OR SWIM

Никита Фофонов

SOS, или Свистать всех наверх!

Ничто не предвещало трагедии. Танкер "Люцифер" медленно, но верно, рассекла волну под красивую музыку композитора "Бадстера", вокруг судна кружили вечно холодные чайки. Одни пересыпали, другие, возмущив себя иваном и шидскими расписками на борту судна под "Утро в сосновом бору", в третий раз в единственном числе представлял бравый боцман — принимали ванну.

Временно сосредоточившись на боцмане. Закончив водные процедуры, он вынул из своего купального резервуара затычку и... славный танкер "Люцифер" затонул под завязку одними бестолковыми пассажирами, затонул! Честное слово! Принимая душ, вы не упоминали о глубине заледенения от восточного побережья Гренландии. В чем же дело? — конечно заинтересуетесь вы. — Что за комиссия, создатель? Почему судно давит дуба? — Ответом на этот серьезный вопрос: канализационная труба, в которую г-н боцман слил содержимое своей упрямой ванны, была соединена с порогом, но с морем-окияном... Печально, но дух захватывает.

Итак, мы играем в Sink or Swim (SOS), а вы, конечно же, — главный спасатель из Rork Storm. Однажды утром, как обычно, поросенком выспавшись на посту (солдаты спят, а служба, естественно, падет), вы вдруг вспоминаете, что давненько не упражнялись в чтении. Под руку подворачивается свежая газета, и спасатель начинает искать в ней знакомые буквы. "А, В, С, D... а это что такое? Как же так? Кто им позволил? Затонули! Без меня!" Вобщем, вы вдруг обнаруживаете, что проспали очередное кораблекрушение (между прочим, такие ошибки, как говорилось в одном популярном к/ф, надо смывать кровью).

Но, слава богу, еще не все потеряно. "Люцифер" — это самый могучий танкер (как оказались на танкере пассажиры — этим занимаются компетентные органы), и бо его отсеков до сих пор не затоплены, а там люди!!!

Свистать всех наверх! Сломая голову вы ныряете в свою одноместную подводную лодку и — ходу!

Водящее душу зрелище: перед вами тобою попутательное судно: по сухим (тока что) котлам с передаваемым жаром и лапками носится люди, свисающие на себе и своих ближних волось. Диагноз ясен: ослодовец — единственный нормальный на "Люцифере" человек и канализационная байка про змею то так то морозом сающиеся руки! здесь не уместна!

Вывод: будем совершать чудеса! Ведь в жизни вроде есть место подводу! Нетак ли? Кстати, ради спасения людей автор, конечно, го-

ловит все на подлодке боем бомб (Т), и кисточками (Т), и пистолетом (Т) — бомбы от скатыл воздухом. Правда, потому что двигаться в воздухе не всех не хватит. Кроме того, имеют место и случаи, когда вы попадаете в каждую секунду прибывает вода, медленно туснеет единственный свет (в случаях, если из-за вашей нерасторопности, и может, и каменности (как знала?) Понятно что это не пессимизм. Хотя, если не придоху, как свезены жизни людей, жаль и то, и каменность (Т)?

Напрягитесь, мобилизуйте всю свою смекалку, а также, ускоряйте до crescendo движения ваших пальцев: в мгновение ока вы должны сбросить в воду все жилеты, плот (кнопка R) и провести к выводу тех, кому не хватило бомбом, вырывая (кнопка B) и переключая (кнопка S) все на скорости. Конечно, можно и бежать (F1 — перезапуск уровня, Esc — выход в DOS), но ведь вы — Воляда, командир подводной лодки, Герой Советского Союза. Чужа что напутал?

Спешу обрадовать тех, кто, прочитав вышеописанное, решил в магазин: для игры на CD-ROM инсталляция не требуется. Поэтому информация к размышлению: SOS занимает 7.5 Mb дисковой памяти (в сжатом виде — 1.9 Mb); подридет не только VGA-, но и EGA-монитор; музыкальная карта необязательна; памяти требуется всего 546 Kb.

Над SOS-ом трудилось восемь человек. Любопытно, что программист, равно как и "живописец", творили в гордом одиночестве. Так что особых изысков не ждите. С дисковой версией "игрушки" не встречаясь, зато на подарочном CD-ROM'e была замечена парочка демонстраций. Здесь же, в упаковке CD, лежит инструкция, в коей (в English) подробнейшим образом описаны все действия по спасению "Люцифера", однако проще познать их назначение на практике. Что еще?..

Используются стандартные клавиши, но чтобы подпрыгнуть, надо одновременно нажать "стрелку" и "пробел". "Музон" в SOS довольно приятным, а графика — типично EGA'шная.

P.S. Да! В игре рекомендуется думать.

P.P.S. Хотите изредка писать.

Sink or Swim

Название

Sink or Swim

Производитель

US Gold

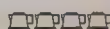
Рейтинг

Графическое оформление

Звуковое оформление

Сюжет

Общая привлекательность



STAR TREK: THE 25TH ANNIVERSARY

Игра предоставлена компанией
"ИНДУСТРИЯ И ТЕХНОЛОГИЯ"

Те сметливы, что встречают игры только "по одежке", вряд ли обратят внимание на эту скромную "игрушку" фирмы Interplay, которая, в отличие от своих аналогов, не имеет

само себя (например, в ядерной войне), но и сумело расселиться по всей видимой (по крайней мере, на звездной карте) части Вселенной, колонизировав при этом огромное количество звезд и немыслимое число пригодных для жизни планет.

Решив таким образом "квартирный вопрос", многомиллиардное население ст.рушки-Земли рассеялось по свету, почти перестав контактиро-

востояние. Война миров медленно, но неуклонно сказывалась на моральном духе людей, отрезанных от матери-Земли. Возникло космическое пиратство, а Объединенная Федерация Планет (некто вроде любимого СНГ), образовавшаяся в самом начале освоения космоса, оказалась на грани развала. И тогда родилась полуправительственная организация U.S.S. Enterprise, призванная восстановить мир и спокойствие в исследованной части Вселенной. (В ней-то вам и предстоит поработать капитаном боевого корабля, а может, и не боевого, просто вся летающая техника "игрушки" вооружена букваль-

шикарной упаковки и броского, изощренных цветов и полиграфии описания, обходясь сдержанным черно-белым проспектиком, содержащим лишь необходимую информацию: список используемых клавиш, сведения по управлению космическим кораблем, смысл пиктограмм и т.п. Что ж, это лишний повод убедиться в вечной мудрости народных речений: неказист, да в плечах харчист... (Кстати, именно из неказистого описания Star Trek'a можно узнать названия звездных систем и сопоставить их с картой, иначе вы просто не поймете, где будет проходить очередная миссия.)

Что же касается самой "игрушки", то это вторая часть Interplay евской дилогии Star Trek, первое действие которой называлось Judgment Rites ("Судебная церемония"), — дилогии о путешествиях капитана космического корабля и его отважных коллег по темным закоулкам Вселенной.

Вот предыстория игры. К XXV веку, вопреки всем предсказаниям, анализам и научным прогнозам, человечество не только не истребило

вать между собой и абсолютно (кстати, совершенно напрасно) забыв про опасности неизведанных миров. Дошло до того, что спустя три с небольшим века у некоторых новых планет появились даже разногласия с остальным человечеством, плавно переросшие в вооруженное проти-

но до зубов.)

Но мир в одночасье не изменить. Молодая организация терпела поражение за поражением, постепенно таяла, и пираты почти перестали обращать на нее внимание. И вот в этот переломный момент человечество лицом к лицу столкнулось с тем неведомым, загадочным и страшным, что так пугало первых поселенцев новых звездных миров, но, увы, было накрепко забыто.

Это и есть ваш "час X", или звездный час, как хотите, — вы появляетесь в игре как командир одного из самых современных кос-

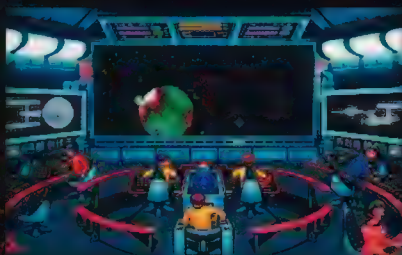
Interplay

STAR TREK: 25th ANNIVERSARY

Games
Magazine #2



мических кораблей, принадлежащих корпорации U.S.S. Enterprise.



Star Trek представляет собой довольно удачный сплав космической "стрелялки" и мудрого "квеста". И хотя первые кадры игры на редкость посредственны, уже через несколько минут картинки перестают быть надоедливо-убогими, а, напротив, становятся изящными и прекрасно прорисованными. Во всяком случае, они не "оквадрачиваются" при приближении, как это происходит

в большинстве игр подобного жанра. И хотя, конечно, некое "железо" и "выставка достижений" компьютерного хозяина все-таки присутствуют, они не мешают игроку сосредоточиться на задаче. И, пожалуй, можно сказать, что чаще всего именно эта особенность делает Star Trek настолько приятным и мирнолюбивым. Создатели Star Trek поступили иначе. Выразим им признательность за оригинальный подход.

Впрочем, в игре есть и другие интересные находки. Лучшей идеей, на

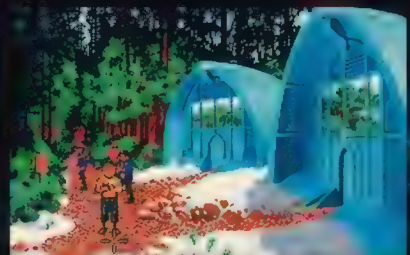
мой взгляд, является целая команда помощников главного героя, каждый из которых из всех сил старается

быть полезен своему "боссу", предоставляя ему в нужный момент то ап-



течку, то портативный компьютер, то переносную рацию, а то и свои ясномыслящие мозги. Кроме того, "ребята" способны делать за вас всю "грязную" работу (ремонт техники, лечение туземцев и т.п.).

Очень удобен интерфейс игры: до любой команды можно добраться, используя многочисленные вложенные "иконки". Все самые важные и необходимые предметы находятся строго у их законных владельцев (так что искать ничего не надо): скажем, рация, естественно, у радиста, мудрый компьютер с тигельской библиотекой — у много знающего товарища-обладателя ясной головы...



Отдельного разговора заслуживает звуковое оформление Star Trek. Представьте себе, что сев за эту "игрушку", вы имеете счастливую возможность услышать все, что только можно пожелать. Оно и понятно: ведь объем, занимаемый звуковыми эффектами и музыкой на CD-ROM, в 60 с лишним раз больше объема самой игры. Естественно, все звуковое сопровождение рассчитано на карты типа Sound

Blaster, так что обладателям PC Beeper'ов придется удовлетвориться лишь одинокими писками либо играть в полной и беспросветной тишине.

STAR TREK: The 25th Anniversary

Название	STAR TREK : The 25th Anniversary
Производитель	Interplay Productions LTD
Рейтинги	
Графическое оформление	1/2
Звуковое оформление	1/2
Сюжет	
Общая привлекательность	

Краткий курс физиологии электронного мозга

Сергей Бублик

Игры с большим количеством видео да еще и с участием известных актеров пока что редкость. Игры, в которых есть еще и неплохой сюжет — редкость еще большая. А если игра относится к классу "думательных", то есть предполагает активную работу не спинным, а головным мозгом, то ее вообще стоит занести в Красную книгу. Фирма Mechadeus сделала, а Virgin распространила именно такую игру: с качественными видео и звуком — в "съемках" участвовала Tia Carrere

(вспомните "Мир Уэйна" и "Правдивую ложь") — с хорошим сюжетом и с кучей головоломок.

2135 год. Первая межзвездная война подходит к концу. Наши побеждают ненаших и вот-вот разгромят окончательно. Перехватчик Talon патрулирует космическое пространство. Экипаж перехватчика состоит из трех человек: пилот — лейтенант Ариэль Матисон (Carrere), инженер Зак Смит и стрелок первого класса Кэйси О'Бэннон (это герой, которым вам предстоит управ-



лять). Все трое — друзья еще с тренировочной школы.

Вроде, в космосе было все спокойно... пока ваккарские истребители вдруг не вырвались из гиперпространства и не атаковали бедный Talon. Кэйси успел сбить два вражеских корабля, был ранен, но Talon получил значительные повреждения, и команде пришлось покинуть свой звездолет.

Очнувшись, наш герой узнает две новости — хорошую и плохую. Хорошая: война закончилась безоговорочной капитуляцией Ваккаров. Плохая: врачам удалось спасти только мозг Кэйси. Они, не мудрствуя

THE DAEDALUS ENCOUNTER



лукаво, отрезали от мозга все остальное и выкинули. А сам мозг подключили к системе жизнеобеспечения, снабдили электронными глазами, ушами и руками, так что бывший стрелок первого класса теперь стал похож на промышленный компьютер или пульт управления ракетами.

Друзья познаются в беде. Члены экипажа Talon'a оказались хорошими друзьями: они вытащили Кейси из клиники и забрали на свой новый корабль (а там, скорее всего, привинтили к переборке); после войны уволенные в запас перехватчики занимаются тем, что отлавливают оставшиеся после войны мертвые космические корабли и грузы (что-то вроде сбора металлолома пионерами).

Как вы поняли, до этого места шло описание заставки, и можно было просто беззаботно смотреть на монитор, потягивая "Боржоми". Теперь же придется понажимать на кнопки мыши: начинается игра.

Экран представляет собой нечто сюрреалистическое в кровавых тонах, набитое проводами и микросхемами. Видимо, по задумке авторов, именно так видит себя изнутри мозг, когда он подключен к космическому кораблю. Простенькие кнопки, видеокамеры и микрофоны позволяют Кейси (мозгу) кое-как поддерживать связь с внешним миром. Чтобы что-то сделать, надо вовремя нажать на правильную кнопку — наверное, в этом и заключаются функции электронного мозга.

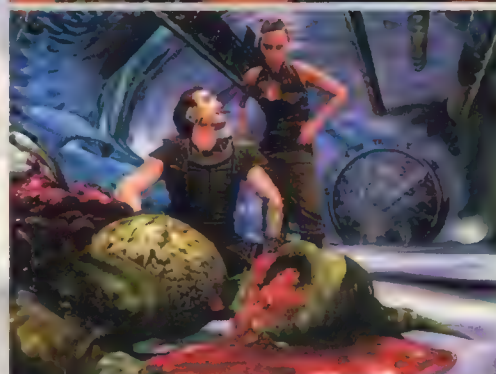
В целом, игра напоминает Critical Path (см. предыдущий номер), но сделана намного качественнее и интереснее (3 CD

против одного, как-никак): графика по-лучше, актеры поизвестнее, а сюжет "позавернутее".

Немного о технических требованиях. Игра сделана под Windows и идет в режиме HiColor (32000 цветов), так что для нормальной игры необходима "быстрая" SVGA-видеокарта. К обязательным требованиям также относятся двухскоростной дисковод CD и 8Mb памяти. Кстати, игра вполне пристойно идет на 486-й, так что фразу "Рекомендуется Pentium" из руководства можно считать явной перестраховкой.

Из-за того что игра работает под Windows, можно реализовать интересные сочетания: переключиться в процессе игры куда-нибудь еще, например, в Word, и заняться делом под приятный аккомпанемент музыки и предсмертных хрипов из The Daedalus Encounter...

Уже давно многие фирмы называют свои игры "Interactive movie", но почему-то истинных "movie" пока выпущено очень и очень мало. Daedalus Encounter тоже не полностью попадает под этот термин, но она стоит все-таки намного ближе к интерактивному видео, чем остальные игры. И наверняка вскоре станет популярнейшей игрой.



Full Throttle

Игра предоставлена компанией

"MEDIA GROUP"



Сергей Бублик

Название: Full Throttle

Фирма: Lucas Arts

Тип: Quest

Рейтинг: 101%

Технические требования: 8 Mb Ram, CD, звуковая карта.

Рейтинг 101% — это не ошибка.

Игра действительно НАСТОЛЬКО крутая, что слов у нас просто нет. Зато они есть у наших иностранных товарищей:

"QUEST СОЧЕТАЕТ В СЕБЕ ВЕЛИКОЛЕПНУЮ ГРАФИКУ И ИНТРИГУЮЩИЙ СЮЖЕТ."

"МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ ГРАФИКА ЧУДЕСНА, А ДИАЛОГИ ПРЕКРАСНО ОЗВУЧЕНЫ."

"... ИГРА НАСТОЛЬКО ВЫШЕ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ QUEST-ОВ, ЧТО ИХ ТАМ ВНИЗУ ПРОСТО НЕ ВИДНО"

Вот так вот. С потрясающим единодушием Full Throttle уже готовы признать лучшей игрой года. Впрочем, если сначала посмотреть на нее, то согласие в оценках совершенно не удивляет.

Lucas Arts, уже давно, в общем-то, обросшая легендами и по числу поклонников догнавшая Sierra, как минимум, в нашей стране, в очередной раз превзошла себя. Собственно, на деле Lucas превосходит саму себя с каждой новой игрой, но это уже не существенно.

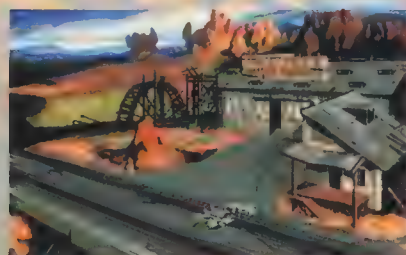
После игр про милых таких зайчиков и собачек (Sam&Max) LucasArts ударилась в другую крайность: Full Throttle — жизнеописание страшного и ужасного рокера, байкера, моторизированного бандита с большой дороги — называйте как хотите, в об-

щем, Плохого Парня.

Игра сделана в традициях фирмы — рисованная графика в стиле комиксов и не-диснеевской мультипликации, широкое использование анимации, навороченные звуковые эффекты и музыка. И по графике, и по музыке в отдельности Full Throttle можно было бы свободно ставить высший балл. Но программисты Lucas сумели все это еще и скомпоновать, так что получилось нечто потрясающее. Увидеть это можно пока в виде демо-версии, которая, к сожалению, доступна только на CD и занимает около 175 мегабайт — это коротенькая-то "демо"! Какой же будет полная версия, страшно даже предположить.

Итак, наш ужасный байкер однажды просыпается и обнаруживает себя... в мусорном контейнере. Это не порядок. Как же так — засовывают тут байкеров в мусорные ящики. Разве так можно? Он выбирается наружу, чтобы разобраться. Ну а дальше начинается — выбивание дверей легким движением ноги, драки на мотоциклах, банды убийц... Милая такая игра. Сопровождается все это мощным звуком и тяжелой музыкой. Голосовое сопровождение также отличное. Главный герой говорит очень тихим, спокойным голосом, какой и должен быть у настоящего крутого. Так и видишь его, такого невозмутимого. Непобедимого, когда он на дороге. Таких можно взять только обманом или предательством, что в игре и пытаются неоднократно сделать.

Полная версия игры появится в начале лета.



Full Throttle

Games
Magazine #2

21

Искусство побеждать

(почти по А.В.Суворову)

Илья Медведев

Помните, как совсем недавно вы денно и ночью рубились в Dune 2? Хороша была "игрушка", но не более того. Подсознательно всегда хотелось чего-то менее технотронного, более земного и сказочного. Да, кстати, любите ли вы сказки? Нет, не простутку "Золушку" или "Волшебное кольцо", а мрачные готические истории, после которых едва слышные шорохи в углу кажутся громогласными и смертельно опасными. Если "да" — эта игра для вас.

"Этого не может быть! Слишком здорово, чтобы быть правдой!" — это первое, что приходит в голову, когда вы сталкиваетесь с Warcraft. Дело в том, что добрые дяди и тети из фирмы Blizzard Entertainment позаботились о внесении в вашу жизнь разнообразия, и теперь вы не только можете соревноваться с "мозгами" вашего ПК, но и, весело гикая и урча, превращать в пыль компьютерные армии вашего приятеля, сидящего на другом конце модема, нуль-модема или сетевого провода (нужное подчеркнуть).

На мой взгляд, это одна из лучших стратегических игр последнего времени. Ее цель — полное уничтожение армии и всего движимого и недвижимого имущества противника.

Итак, long time ago... Королевство Азерот процветало. Люди, жившие в нем, сумели превратить землю в форменный рай. На страже мира и благополучия граждан королевства стояли хорошо обученные войска. Но потом пришли полчища орков. Никто не знал, откуда появились эти создания, никто не был готов к тем ужасам, которые орки принесли Азероту. И сошлись две силы в ужасной битве, победитель

которой получал контроль над всем королевством...

Первые два уровня Warcraft носят, скорее, тренировочный характер. Даже так — это своеобразный квалификационный отбор, в ходе которого проверяются ваши навыки. На первом этапе игроку необходимо построить несколько ферм и одно сооружение для подготовки армейских подразделений (всего-то), а на втором — защитить созданное от группы враждебно настроенных гостей. Вражеских городов здесь нет, и настоящие сражения начинаются только в третьем уровне.

Естественно, для того чтобы строить, необходимы деньги и материалы. Добычей и того, и другого занимаются крестьяне. Но их нужно охранять, поскольку практически все вражеские армии, прорвавшиеся на территорию Азерота, считают своим долгом обидеть ва-





ших кормильцев. Все уровни (кроме двух первых) предполагают поголовное уничтожение войск неприятеля и разрушение его города. В оставшихся эпизодах требуется разыскать выход из лабиринта и спасти короля, используя приданный вам небольшой отряд. К сожалению, здесь исключена возможность самому производить полюбившихся бойцов. Наконец, на первом уровне вам дозволено готовить лишь один род войск и возводить только два вида строений. С каждым следующим этапом игры число доступных построек и родов армейских подразделений возрастает.

Со временем в "игрушке" возникают волшебники, также имеющие ряд интересных возможностей. Во власти магов, например, создание собственных военных отрядов, открытие "новых горизонтов" для наблюдения за неприятелем, энергетическая "подкачка" раненых солдат и превращение ваших воинов в подлинных "бойцов невидимого фронта", то есть наделение на них шапки-невидимки (правда, на короткое время). Последнее весьма кстати, так как позволяет невидимым лазутчикам вместе с техникой (!) без проблем пробираться в места расположения врагов и наносить им сокрушительные удары. Плохо лишь то, что, произведенные волшебниками армии являются самыми сильными, что значи-

тельно упрощает игру, делая ее менее интересной.

Самым увлекательным мне показался последний уровень. Правда, и задача, стоящая перед игроком, не из легких, так что должен сразу предупредить: если вы не ощущаете себя

аком, поворачивайте назад, ибо, если на предыдущих уровнях вы бились только с одним вражеским городом, то здесь их целых три! В то время, как у вас в распоря-



жении будет примерно все то же первоначальное количество бойцов и крестьян, что и ранее. К тому же здесь придется уничтожать хорошо охраняемую Гору Зла, находящуюся в одном



из неприятельских селений. В общем, приготовьтесь к длительной стрельбе.

В Warcraft хороши все виды войск, хотя, на мой вкус, подкачала царица

бранных полей — пехота. Слишком уж посредственно вооружена, слишком уж медлительна. Впрочем, те же пешие рыцари неплохо смотрятся в "драчках" за вражеские катапульты. К тому же без пехоты не обойтись в начале игры, пока вы не можете создавать более эффективные роды войск. Формирование пехотных отрядов обходится сравнительно дешево и не требует длительного времени. Но если вы планируете наступление, то лучше от "пехоты" отказаться. В обороне же (да, впрочем, и в атаке) особенно хороши арбалетчики. Постарайтесь "наплотить" их побольше, попутно разрабатывая для них все новые и новые виды арбалетов (естественно, более мощные). Обучив не менее 20 арбалетчиков и выстроив их фалангой, можете быть спокойны, — враг к вам не сунется. Однако опасайтесь катапульт, которые, в случае удачного попадания, способны поразить уйму ваших бойцов. Так что старайтесь их рассредоточивать. И еще: обнаружив катапульту, сразу же посылайте одного или двух пеших рыцарей на ее уничтожение.

Разумеется, сколько игроков, столько и мнений. Но те, кто мечтает об успехе с наименьшими временными затратами, могут воспользоваться вариантом воеводы Боброка. Постройте максимальное число арбалетчиков, расположив их в два ряда. Создайте разместите катапульты, а по бокам и спереди — рыцарей, которые у арбалетчиков будут живым щитом (обладатели арбалетов значительно слабее рыцарей, однако большее количество стрелков, собранных в одном месте, гораздо эффективнее, к тому же огонь они открывают сразу же, как только противник оказывается достигаемым для их стрел, — в отличие от остальных армий, которые

без команды даже не пошевеливаются). Далее. Часть колдунов расположите на открытом пространстве так, чтобы они не мешали друг другу при создании





своих собственных отрядов, остальных оставьте в тылу — они будут лечить раненых. Построив вверенные вам войска, высылайте конного рыцаря к вражеским позициям (чтобы конница была достаточно быстра, предварительно выведите на своей ферме ре-

ра, враг, бьющийся на стороне ПК, производит значительно меньше войск, нежели вы, уделяя повышенное внимание вырубке зеленых насаждений и перетаскиванию мешков с золотом...

Главное, на мой взгляд, достоинст-

канчивается как раз в тот момент, когда вы входите во вкус и раж, когда ваши армии идут именно туда, куда нужно, когда вы до тонкостей изучили сильные и слабые стороны всех своих подразделений... Только не волнуйтесь. Не все так печально. Доберитесь



звоногую породу лошадей). Обнаружив приманку в виде "засланного казачка", несколько вражеских рот бросятся за ним в погоню и... попадут в засаду. Истощив таким образом армию противника, можете смело переходить в наступление на неприятельский

во игры — простота интерфейса. Даже впервые садясь за WarCraft, абсолютно не тратишь время на вопросы типа "что это?" и "для чего то?" (правда, для этого нужно знать хотя бы школьный курс английского). "Игрушка" обладает простыми, понятными и

до конца, порадитесь салюту над городом и прочтите финальный текст.

Вам все ясно? Так-то лучше...



город, двинув вперед все свое войско.

Впрочем, эта тактика несколько эффективна, настолько и опасна. Так, однажды перед потрясенным автором этих строк предстала огромная армия, которая не только уничтожила не успевшего сбежать разведчика, но и, добравшись до засады, положила всех его воинов.

Любопытно и то, что, играя против компьютера, а не живого партне-

легко запоминающимися пиктограммами. К несомненной удаче следует отнести и работу, проделанную человеком, который озвучил всех действующих лиц. Фанаты должны знать своих героев, и я с удовольствием произношу это имя — Bill Roper.

И, наконец, о недостатках. Или, вернее, о недостатке. Ибо единственное, что пришло мне в голову после долгих раздумий, это то, что игра слишком КОРОТКА. Увы, WarCraft за-

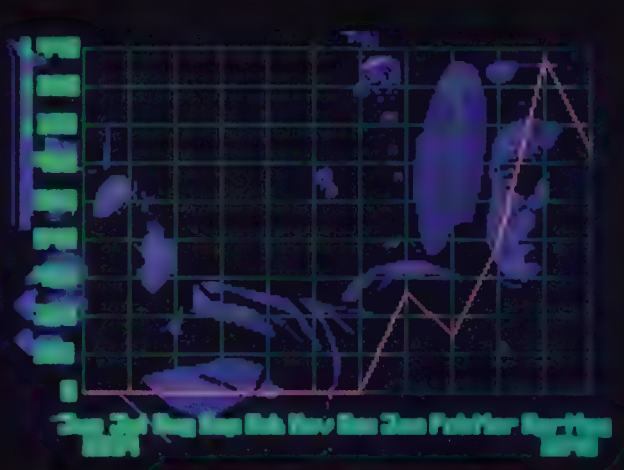
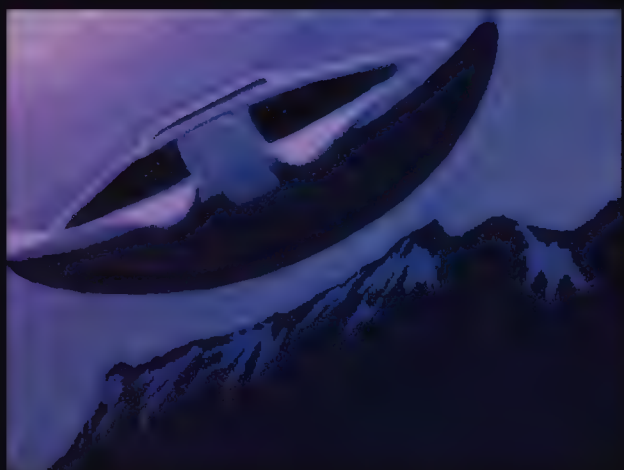
WarCraft	
Название	WarCraft
Производитель	Bizzard Entertainment, Interplay
Рейтинги	
Графическое оформление	□□□□□
Звуковое оформление	□□□□□ 1/2
Сюжет	□□□□□
Общий рейтинг	□□□□□

PERSON FROM DEEP

Даже отдельные моменты X Соп полностью по-новому выложены из первой части игры. Например, оставлены прежними имена бойцов. Но при этом Elerium превратился в Zrbbit, Triton — это чистой воды SkyRanger, а Aqualoid до боли напоминает Sectoid'a из Enemy Unknown (раскрашенного, правда, в зеленый цвет). Безусловно, тематика игры явно сделала крен в сторону подводного мира, так что теперь вме-

xx-cv-2





сто привычных солдат на экране живут и здравствуют акванавты, вместо самолетов просторы перед Большим Театром в степях Вильной Украины бороздят подводные лодки и т.п.

А теперь небольшой ликбез для тех, кто первого UFO в глаза не видел (плоховато в нашей стране с компьютерной грамотностью...). Итак, в начале XXI века земляне реализовали проект X-Com, который должен был защитить планету от злобных пришельцев из космоса. После ликвидации на Марсе главной базы инопланетян Cydonia, на Земле воцарился мир и спокойствие, а проект X-Com был благополучно свернут в трубочку и забыт на лавке в Летнем саду.

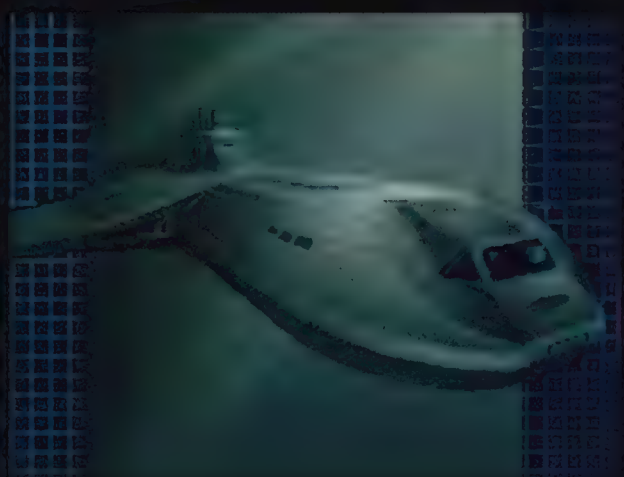
Но события 2040 года заставили людей вновь обратиться к помощи чудо-техники: на сей раз чужаки решили "оседлать" саму Землю. А театром военных действий был выбран Мировой океан. Его глубины патрулировались жесткими субмаринами, которые время от времени атаковали мирные (ни в чем не повинные!) корабли землян и высаживали десантно-штурмовые группы на отдельно взятые острова... Вскоре "подводные инопланетяне" вошли в такую силу, что если бы не бдительность "штирлицев", от Земли, похоже, остались бы рожки да ножки.

Давным-давно положенный на полку защитный проект был в спешном порядке разморожен. Но... выяснилось, что добытые когда-то с таким трудом знания, увы, устарели: во всяком случае все лучшее оружие под водой по-

чему-то не стреляло, не излучало и не бомбометало. Печально, но факт. Короче говоря, "игрушка" как бы перешла в иное измерение.

И надо сказать, хуже от этого не стала. Например, появились такие "вкусности", как захват кораблей (то есть вы можете сражаться не только в воде, но и на воздухе). Любопытна стадия подготовки к битве: вы можете запастись абсолютно любым вооружением (только учтите, что одни его виды совершенно бесполезны на суше, а другие — в воде, есть, впрочем, и универсальное оружие, но оно довольно примитивно и заматеревших со времен UFO врагов им не одолеть) и разделить своих воинов на специалистов по подводным баталиям и наземным боям.

Вы по-прежнему руководите проектом X-Com и в вашем распоряжении вся мощь современной науки и техники. Один из основных режимов игры — Geoscape, дающий возможность лицезреть сразу весь земной шар, а так-



же "вертеть" им и изменять его масштаб ("иконки" в нижнем правом углу). На Земле, как это и положено, регулярно происходит смена дня и ночи, и от этого в немалой степени зависит успех боевой операции: в темное время суток лучше не воевать — ничего не видно.

Справа на экране наличествуют часы. Вы имеете возможность ускорять или замедлять течение времени (см. соответствующие командные кнопки под местными "курсами"). В главном "дешетке" игрока есть кнопка, которая вызывает меню, состоящее из шести пунктов, среди которых есть опция UFOPEdia — своеобразное справочное бюро, всегда готовое поделиться информацией о последних достижениях проекта X-COM. (Подчеркнем, что, в отличие от тирного UFO, картинки здесь стали более реалистичными и интересными.)

Сметливый игрок сразу же поймет, что можно — BASES — похитить из правого бокового контура, чтобы использовать в своих целях. Настоятельно рекомендуем не забывать про этот пункт Technology Manufacture — основной пункт меню, который позволяет развить различные технологии, которые можно использовать в игре. Конечно, при этом нужно быть осторожным, так как некоторые технологии, которые "не по зубам" землянам в начале игры. Чтобы

агрессивные (это когда "ура, мы ломим!"). Советуем ограничиваться стандартным вариантом, поскольку, буде вас достанут шальные торпеды неприятеля, повреждения окажутся минимальными. Миссия перехвата завершается вместе с потоплением чужака.

Но это еще не все. Сокрушенная подводная лодка должна быть взята на бордаж (I). С этой целью на грузовой субмарине к ней высылается некий специальный отряд акванавтов-инженеров, которые должны будут установить на ней "бомбу". В бою вы управляете каждым из своих аквалангистов по отдельности. Сделав свой "ход" (всеми бойцами), щелкните по "иконке", находящейся в правом верхнем углу меню, и право атаки перейдет к инопланетянам. Меню небольшое, и разобратся с ним довольно просто. Стрельба осуществляется простым нажатием на кнопку "стрелять" (или "атаковать"). Прежде чем бросить гранату, "взведите" ее. Вои, собственно, и в них премудрости.

Что еще? Вы ждете ласковых песен? Их есть у нас. Как бы там ни было, что бы там ни говорили противники "стратегий", все версии X-Com'a (или, иначе, UFO) — это настоящие произведения Точка. Привет.



возможности на базе новые здания, которые можно использовать для строительства. Аопция Build Facilities. Аопция Build Facilities даст вам возможность нанимать акванавтов и прочую службу базы либо закупать оружие и субмарины. Если же захотите избавиться от ненужных предметов или служащих, щелкните по Sell/Sack.

А теперь о боевых действиях. Заставив радары и вражескую подводку можно обнаружить одной из ваших субмарин. Но предупреждаем, занятие довольно опасное, так что поначалу постарайтесь не нападать на большие (Large) и очень большие (Very Large) подводные лодки. Обнаружив и догнав судно врага, ваша субмарина будет преследовать его до тех пор, пока не дадите команду атаковать. В игре существует три типа атакующих действий — осторожные, стандартные

X-Com

Название	X-Com
Производитель	Micropro
Рейтинги	
Графическое оформление	1/2
Звуковое оформление	
Сюжет	
Общая привлекательность	

NEWS

Blizzard выпускает бесплатный редактор для Warcraft.

Если вы думали, что уже окончательно добились Warcraft, то лучше подумайте еще раз. Калифорнийская фирма Costa Mesa создала утилиту, которая вдохнет новое дыхание в эту прекрасную стратегию.

Warcraft Unit Editor позволяет игрокам создавать собственный Warcraft путем изменения характеристик каждого вида войск. Игрок может менять силу и дальность атак, мощность брони и число жизненных очков, скорость передвижения войск. Может также меняться время, уходящее на исследование новых технологий и строительство. Кроме того, редактируется система заклинаний.

Те игроки, которые уже давно играют Warcraft и ждут продолжения от Blizzard, могут пока построить свое продолжение самостоятельно, а те, кто застрял где-то посередине игры, могут немного облегчить себе жизнь.

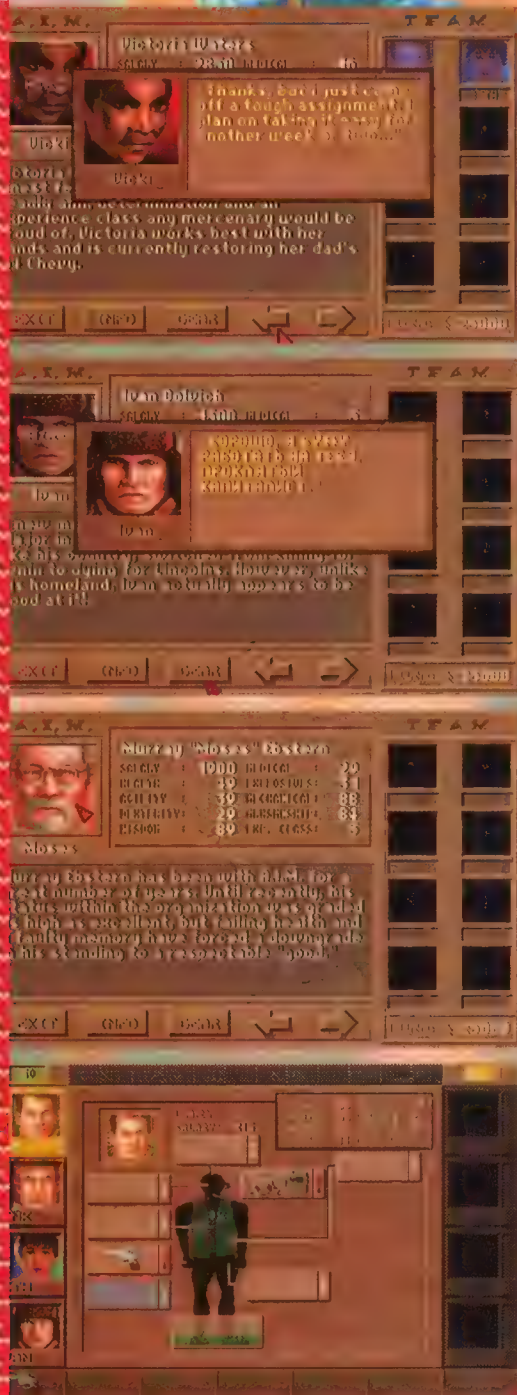
X-COM 2

Games Magazine #2



“На войне, как на войне”

Евгений Кривошеев



Итак, опять очередная война — на сей раз в тропических джунглях. Война эта, как и положено большинству войн, ведется за передел сфер влияния. А делить есть что — в джунглях растут загадочные деревья, обработка плодов которых приносит баснословный доход. Да судите сами. По 500 домаров дохода в день с каждого дерева — по-моему, не кисло? Единственная, правда, беда — жадный шеф первым делом заявляет, что он не намерен широко финансировать данное предприятие, хотя и выделяет некоторые деньги на его развитие. Но этих средств вам должно хватить на многое. Во-первых, необходимо нанять людей. Уверен, вам понравится сам процесс. Личности попадают весьма интересные. Это, например, уголовник, готовый взяться за любое дело, если оно сулит деньги, не очень “мокрое” и там не пахнет полицейскими. Не обошлось здесь и без русского Ивана. Как всегда в ушанке и с лимонкой, Иван, кстати, постоянно сравнивает загнивающий капитализм с развитым социализмом, как ни странно, на русском языке. Из других выдающихся личностей можно отметить отставных полковников и наемных убийц. Замечателен кубинец по имени Фидель, удивительно ловко управляющийся с разного рода минами и детонаторами.

Положа руку на сердце, я не уверен, что правда на нашей стороне, но победить в этой войне придется. После того, как вы с горем пополам наберете себе команду, состоящую в основном из различного сброда (нормальные люди идти в эту компанию весьма разумно отказываются — кто-то

сошлется при этом на нехватку времени, какое-либо обещание другим, а кто-то напрямик выскажет вам свое мнение о всей затее как таковой и о ее руководителе в частности), вам придется еще потратить некоторое количество денег на вертолет, способный забросить отряд в нужный квадрат карты. А после всего этого вам еще скажут, что для единственной имеющейся у вас фабрики, способной перерабатывать плоды в нечто полезное, не хватает какой-то полупроводниковой безделушки. Тут либо находи эту деталь, либо завоевывай вражескую фабрику — отнюдь не ближний свет, да и по дороге к ней вас будут встречать совсем не как лучшего друга. Но наконец вы отправляетесь на задание, и начинается самое интересное...

Вы — в своем секторе. Здесь, оказывается, ходят какие-то люди, но не спешите их убивать — они еще способны приносить пользу. Главная ваша задача на своей территории — подобрать все, что ваши люди способны унести, а потом всем — к границе сектора и...

А врага то и нет... Хотя, если вы его и не видите, это вовсе не означает его отсутствия — придется поискать и уничтожить. Завязывается настоящий бой, по всем правилам. Солдаты маскируются, ложатся на землю, прячутся за деревьями — пуля ведь дура, да и оружие ваше — дрянь.

Но оружие, наверно, на то и оружие, чтобы его можно было добыть в бою. Правда, на первых порах ничего приличного попадаться не будет. В луч-



шем случае вам достанется какой-нибудь "Колт" или "Беретта". Единственное, что будет согревать вам душу, а противнику тело, — это гранаты, но их мало, поэтому не спешите их расходовать — увидите, они вам пригодятся в дальнейшем.

Но вернемся к нашим солдатам. Солдаты уже забрели в чащу леса, есть первые раненые (кстати, если их не перевязывать, они могут и умереть). Фи-



дель на этот счет — странный товарищ. Ведь знает, что ранен, но пока не застрелит взятого "на мушку" врага, будет упорно твердить, что занят. Экзаважность. К слову сказать, раненых можно лечить не только в полевых условиях, но и в стационаре. Для этого достаточно в начале дня до отправки группы указать, кого оставить в качестве пациента. Но проще — не подставлять людей под пули. Равно как и не отправлять обезвреживать мины тех, кто всю жизнь работал только ло-

мом и лопатой. Можно запросто подорваться не только самому, но и захватить с собой в мир иной неплохую компанию.

Но вот день заканчивается, пора подводить итоги. Пришла пора платить зарплату наемникам — они хотят видеть деньги каждый день, ведь на войне жизнь необычайно коротка. Как бы между прочим выясняется, что деньги имеют обыкновение тратиться, причем с необычайной скоростью. И не только на живых — может понадобиться эскаорт, чтобы отправить на "большую землю" тело убитого. Если оно сохранилось, конечно. При выплате солдаты могут и "восхалеть" — скажем, попросят вас выгнать кого-нибудь из команды, заявив, что он только мешает. В этом случае я рекомендую последовать их просьбе, иначе они обратятся к боссу, а тот церемониться не станет, да еще вам же и влетит.

И вот вы вернулись в ту же комнату, с которой начали игру. Это помещение замечательно одним единственным свойством — оно очень напоминает настоящее. На постели откидывается одеяло, на настенном календаре отгибается листок, со скрипом открывается дверь... Но вот мы "тыкаем" мышкой в постель, и проходит ночь, начинается еще один день в горячей точке.



Неплохо бы начать его с перераспределения людей: кого оставить на базе тренироваться, кого отправить на задание, кого лечить, а кого — просто уволить. Кроме того, надо не забыть расставить охрану на плантациях и отправить туда работников, людей приносящих прибыль. Но расставляя охрану, не забывайте, что все в этом мире стоит денег. Пусть и не таких, каких стоят ваши "коммандос", но приличных, поверьте. Первые два-три дня вы не будете испытывать недостатка в средствах, но это призрачное благополучие. Кстати, если у вас есть раненые, то их можно оставлять на базе и из чисто меркантильных соображений — их зарплата при этом уменьшается почти в два раза.

Теперь немного о течении времени. Если вы находитесь на своей территории, то спокойно ходите, при этом у вас просто идет время — с 7 часов утра до 7 часов вечера. В семь вечера — вертолет до базы. Не стоит на него опаздывать. Если же вы находитесь на территории противника (или на территории, еще не очищенной от него), то время идет по-прежнему, но появляются ходы — каждый солдат может сделать определенное количество ходов до завершения turn'a. Выстрел тоже "съедает" некоторое количество ходов. И то, что у вас есть и ходы и время, заставляет задумываться о том, что если вы не захватили какой-либо квадрат до наступления темноты, то это равносильно отступлению из этого квадрата. А если у вас имеются раненые, то они могут умереть при отступлении — видимо, в силу ужасающей антисанитарии. А это, в свою очередь, уменьшит ваш рейтинг, что не позволит набирать более "крутых" вояк.

А сейчас я хотел бы немного рассказать о вещах, не имеющих отношения к сюжету игры. Во-первых, это управление — на первых порах тяжело освоиться с комбинациями кнопок мыши. Left+Right не то же самое, что Right+Left или Right плюс сдвиг мыши немного вниз. Привыкая к управлению, понимаешь, что это, наверное, оптимальный интерфейс игры. Ведь игра — это занятие для отдыха, а стратегическая игра — это один из самых ленивых видов развлечения. Во-вторых, при полной ориентации на мышку большинство команд можно давать с клавиатуры. Например, клавиша Tab заметно видоизменяет игровое поле, а клавишей "C" можно включить компрессию времени, чтобы поскорее наступил вечер.

Напоследок замечу: на мой взгляд, если эта игра не оторвет от дел всякого, кто ее увидит, то это, наверное, уже безнадежный случай.

Владимир Хватов Практическое применение ковра-самолета

Владимир Хватов

Фирма Bullfrog Productions порадовала обладателей хорошей реакции и координации движений новой игрой под названием Magic Carpet. Это прекрасно сработанная трехмерная "леталка", чей сюжет навеян персидскими легендами и сказаниями.

...Древняя книга повествует об истории магии и о войне колдунов. Вместе с рождением мира была создана и некая великая энергия, называемая маной. Еще в старину люди, узнав о ней, стали собирать ману, чтобы использовать ее в своих целях. Так появилась магия, и начался век волшебства. Чародеи достигали в своем искусстве все больших высот и поражали воображение простолюдинов своим ска-

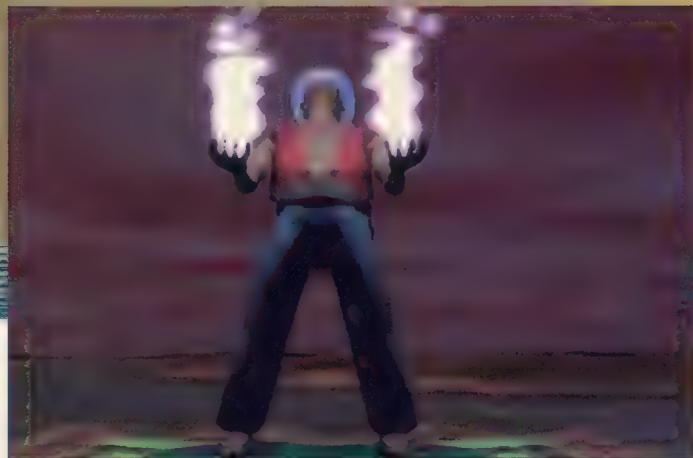
зочным умением. Волшебники всех времен и народов обменивались друг с другом знаниями, у них не переводились благодарные ученики. Но человеческие пороки — жадность и зависть — непреодолимы, и вскоре честные соревнования магов сначала превратились в отдельные стычки, а затем переросли в подлинную войну колдунов.

Наиболее сильные из них хоть и остались в живых, отныне стали держать свои знания и навыки в строжайшем секрете. Так они надеялись завоевать мир, стать всемогущими. К тому же волшебники ударились в изучение черной магии, пытаясь расправиться с конкурентами с помощью сил зла. Маги призывали себе в услужение самых кошмарных тварей потустороннего мира, которые поклялись всеми фибрами своих черных душ содействовать замыслам новых хозяев...

Но монстры вырвались из-под контроля и стали нападать на людей, а заодно и на поразивших их волшебников. Уроды охотились за про-

стецкими магами (не говоря уж об остальных землянах), в свою очередь, озлившись чародеи сплошь и рядом преследовали взбунтовавшихся тварей (и, конечно, друг друга), а попутно пытались взять под свой неусыпный контроль не только отдельные поселения, но и целые миры. А что же люди? Они, что есть силы, били агрессивных монстров и... колдунов, которые нарушали свое слово помогать народу в правдой борьбе с inferнальными тварями. И уж тем более доставалось тем волшебникам, которые такого слова не давали.

Но однажды некий великий маг при содействии своего юного ученика сотворил сильнейшее заклятье, которое породило гигантский катаклизм и раскололо мир. И тогда на худые



MAGIC CARPET

плечи юноши-“подвошбника” легла сложная и ответственная задача: покорить все распавшиеся миры, воссоединить их под своим управлением и восстановить порядок.

Однако конца у этой душещипательной истории нет. Игроку, которому предоставлена почетная роль юного друга того самого колдуна-паразита, предстоит стать истинным волшебником и навсегда остаться в памяти поколений землян в качестве пилота-аса волшебного ковра-самолета и победителя в опостылевшей войне чудодей-человеконенавистников.

После краткого знакомства с основными событиями истории, записанной в книге волшебств, и просмотра мультфильма о блестящем юном маге, поражающем гидру, которая посмела напасть на его замок, вы попадаете собственно в покои чародея. Открывшееся меню предлагает вам ввести свое имя, начать новую игру, сохранить или продолжить старую, выбрать сетевой вариант “леталки” (в котором могут участвовать до восьми бойцов), а также взять и выйти вон, то есть в DOS.

“Игрушка” состоит из 50 уровней, чья сложность постоянно и неумолимо возрастает. С моей точки зрения, последние уровни и вовсе “неподъемны”, а лучшие — остались где-то в середине “ковра-самолета”. Плохо, что игра не сохраняется во время прохождения уровня. Однако это вполне допустимо в личных покоях волшебника, куда, правда, можно попасть, лишь пройдя этап или прервав его волевым решением (потом придется начинать заново). Счастливого завершения каждого уровня знаменует короткий “мультфильм” и статистическая сводка, включающая порядковый номер и название этапа, количество замученных вами тварей (в процентах от общего числа), уровень вашей аккуратности (число заклинаний, попавших в цель), количество собранной маны и новых заклинаний, найденных на этом уровне, и, наконец, общую эффективность и время.

Игра, что естественно, ведется главным героем (если это не сетевой вариант), и на мир Magic Carpet вы смотрите его глазами. Кроме того, на экране имеется некое всевидящее око (что-то типа радара с небольшим



радиусом действия), которое способно лицезреть вражеских чародей только при включении “спецмагии”. Не очень зрима и часть волшебств, которая открывается лишь во время бреющего полета с одновременной отменой заклинания невидимости (при этом появляется куча монстров). Кроме того, око позволяет оценить “статусы” замка (его размеры, степень повреждений, максимально возможные и наличествующие запасы маны) и воздушных шаров (их количество, степень повреждений, наполненность маной), состояние игрока (здоровье, максимальное и текущее количества энергии). Наконец, видны также пиктограммы тех чудес, которые активизируются кнопками “мыши” (или джойстика). Рельеф в “игрушке” довольно реалистичен, а все изменения, происшедшие с ним, запоминаются до конца уровня.

Ваша задача — собрать столько маны, сколько требуется для успешного завершения этапа. Волшебная энергия содержится в основном в разных гадах, которым нет числа, и зданиях. Из последних ее можно извлечь только после их уничтожения. Впрочем, иногда мана встречается и так, скажем, в свободно залегающем соке, в виде шаров. Свободная мана ведет себя подобно шустро бегущим: сталкивающиеся “пузырики” маны постоянно сливаются друг с другом.

Как же тогда ловить ману? Просто: волшебная энергия собирается руками лишь при использовании специальной магии. Но зная тактику и выжидая, когда враги спят и видят как бы ослепшие, можно собирать ману. Энергии: одни (твари) активно пожирают, а другие пытаются конфисковать. Но если вы сумели вовремя построить себе замок-фаенду (еще одно чародейство), то воздушные шары будут переносить ману непосредственно в ваше жилище. Правда, оно не резиновое — рано или поздно ваши палаты переполнятся, и тогда вы без проблем сможете их увеличить и принимать новые партии драгоценной маны. Уровень считается пройденным, если достигается некий заданный объем волшебной энергии (пусть даже на долю секунды) и если вы нажали на “пробельную” клавишу. Что еще?.. Замок дает



вам возможность возродиться в случае вашей скорострительной кончины от рук душегубов. В то же время он исключительно желанен для всех ваших недругов, ибо в нем всегда найдется хотя бы кусочек такой классной закуски, как мана.

Как и положено настоящему асу, на протяжении всей игры вы летаете на ковре, которым, увы, приходится управлять сразу двумя руками (клавиатура и "мышь"/джойстик). С помощью клавиш можно изменять скорость полета и осуществлять боковые эволюции, манипулятор же "ответствен" за повороты и наклоны ковра-самолета в вертикальной плоскости (следовательно, и за набор высоты). В качестве устройства управления дозвоительно применять шлем VFX-1. Вместе с "игрушкой" пользователь получает красно-синие очки, которые создают эффект трехмерности экранного пространства.

Игра содержит 24 заклинания разной силы и назначения (на мой взгляд, некоторые из них — пустая трата времени), причем их волшебная изощренность растет по мере вашего обогащения маной (если, конечно, вы их уже отыскали). Как водится, начало Magic Carpet не предвещает вам ничего хорошего, ибо вы гол как сокол. Однако уже на первом уровне у вас есть возможность отличиться — "взять в полон" целых три чудодейства. И вот, в случае удачи, вам становятся доступны стрельба (огнем), добыча маны и постройка замка!

Чуть позже появляется возможность увеличить скорострельность и швыряться в недругов... метеорами, однако вся эта "огненная" магия имеет существенный изъян: умелое вражеское заклятье способно направить заряд в обратную сторону. Не возникает проблем и с обучением стрельбе

молниями, вскрытию кратеров, созданию вулканов и даже вызову целой армии покойничков. А еще вы можете конструировать щиты, ускоряться и телепортироваться к себе в замок. Для активизации заклинаний такого рода — в вашем распоряжении всего две кнопки "мыши" (или джойстика), поэтому выбор этих волшебств осуществляется с "экрана заклинаний", содержащего, кроме того, карту уровня. Есть, правда, и подмога: десяти волшебным словам можно присвоить номера (от нуля до девяти) и вызывать их нажатием соответствующей клавиши для одной кнопки "мыши" и сочетанием <ctrl + клавиша> — для другой.

В игре участвуют 13 типов монстров. Есть гады наземные — это огнедышащие черви, тролли, обезьяны, лучники на страусах, скелеты и крабы (все они способны пожирать ману, расти и становиться опаснее), есть воздушные — это стервятники, пчелы, драконы (этакие огнедышащие летающие черви), джины (постоянно воруют вашу энергию и умеют телепортироваться), грифоны (никогда не нападают первыми) и виверны (до жути скорострельны и почти неуязвимы), а есть и водяные — кракены (притягивают героя к себе и поджаривают молниями). В общем, каждой твари по паре.

Если вам удастся расправиться с вражеским волшебником, то на его месте остается скелет и те из его заклинаний, которые вам не известны. Последние полбываются, а самолет обрабатывается, как манна (эта способность доступна вам с первого уровня). В общем, вся энергия чародея переходит к вам.

Заклучая, можно сказать, что Magic Carpet — не просто захватывающая "леталка-стрелялка-пыxelка-вопилка-со-

пелка", здесь требуется четкая система действий, причем каждый новый этап заставляет пересматривать наигранную ранее стратегию. Можно уничтожить кучу врагов и затем приступить к постройке замка, а можно, построив палаты, перейти к глухой обороне и стрелять по всему, что шевелится. Приятно также и то, что во время строительства замка все находящиеся на его территории монстры (кроме, разве что, самых крутых) уничтожаются, поэтому ваше жилище — это настоящее мощное оружие. Во всяком случае, мне эта возможность пришлась по душе. Однако все это общие моменты, так что вырабатывать (и применять) стратегию поведения предстоит вам самим.

(Кстати, у игры весьма необычная пауза: вы можете переключиться в "экран заклинаний", а также выбрать и установить ту волшебную силу, которую собираетесь использовать.)

"Игрушке" требуются 4 Мб памяти, 486-й процессор, VGA-монитор, 2 Мб дискового пространства и "мышь". Однако куда приятнее играть, если вы располагаете 16 Мб памяти, PCI-видеокартой, SVGA-монитором, процессором Pentium и двухскоростным CD-ROM'ом.

Magic Carpet	
Название	Magic Carpet
Производитель	Bullfrog, Electronic Arts
Рейтинги	
Графическое оформление	□□□□ 1/2
Звуковое оформление	□□□□
Сюжет	□□□□ 1/2
Общая привлекательность	□□□□ 1/2

Descent — не единственный представитель аналогичных Doom сетевых продуктов. Heretic, разработанный для производителя Doom id Software фирмой Raven Software, использует улучшенную технологию Doom 2 и сначала не выглядит на него похожим. Цвета кажутся слишком яркими, оружие слишком незначительным, а монстры слишком слабыми, особенно по сравнению со знаменитой игрой. Но когда Heretic используется в сетевом режиме, он несомненно превосходит предшественников. Отсутствие быстрострельного оружия среди монстров немного упрощает приключения по сравнению с однопользовательской версией, но те же ограничения означают, что ошеломленный игрок в режиме Deathmatch может отжаться посетить неисследованные области без 100% гарантии быть моментально расстрелянным. Имеются и новые тактические приемы: возможность смотреть вверх и вниз позволяет хорошим сталкерам получать преимущества от многочисленных парапетов и выступов для организации засады, а полеты с Крыльями Ярости позволяют наносить мгновенное поражение в таких случаях. Кроме того, неземное пение Disciples of D'Sparil — это один из самых замечательных музыкальных эффектов, которые вы слышали в игре. Если вы собираетесь использовать только сетевой вариант, то Heretic — хороший выбор.

Между тем, любители все еще ожидают, когда Strategic Studies Group выпустит сетевую в реальном времени версию своей классической стратегической игры Warlords. Warlords 3, которая скоро появится, вероятно обеспечит лишь ограниченные сетевые возможности. Но не огорчайтесь. Blizzard Entertainment предлагает Warcraft: Orc and Humans. Эта восхитительная стратегическая игра предоставляет возможности для двух игроков и, хотя эта игра фантастическая, реалистическая экономика является составной частью военных действий. (Трудно кормить войска, если противник сжег ваши фермы). Для сетевых стратегов на сегодняшний день Warcraft, безусловно, премьерная игра.

Тем временем производитель имитаторов полетов, фирма Domark выпускает этой весной новый Tank Commander с обеспечением сетевой игры.

Из Австралии прилетает Bird

Одной из наиболее интересных "железных" новинок, представленных на Winter Consumer Electronics Show был Bird, беспроводной контроллер австралийской компании VIR Systems.

VIR спроектировала Bird, чтобы устранить мускульное напряжение, которое может накапливаться после часов, проведенных за игрой. В хороших австралийских традициях ребята из VIR (которые взяли за основу для самого первого прототипа Bird пустую табачную жестянку) говорят, что их пистолетоподобный контроллер очень удобен, когда вы хотите одной рукой играть, а другой держать банку с пивом (но, конечно, мы в своем журнале о таких вещах ничего не знаем).

Bird использует ненаправленное инфракрасное излучение, которое позволяет регистрировать изменения позиции и перемещения любого предмета в комнате, и никогда не требует калибровки, так как устройство не привязано к какой-либо точке отсчета. Оно управляется двумя микропроцессорами. Гибкая и быстрая реакция

контроллера достаточна для того, чтобы изделие было конкурентноспособным. Устройство получения сигнала подсоединяется к любому PC через стандартный игровой порт, поэтому для работы с любой игрой, использующей традиционный джойстик, не требуются какие-либо специальные программные драйверы. Симметричность конструкции делает ее удобной и для правшей, и для левшей, а ее поразительно малый вес не приводит к утомлению мышц руки. В добавление к стандартному режиму, аналогичному джойстику, имеется цифровой режим, позволяющий Bird заменить малую клавишную панель, что обеспечивает совместимость с любой игрой.

Фирма VIR пока не нашла американского дистрибьютера для Bird, но готова держать пари, что устройство скоро появится на этом рынке. Также может оказаться интересным следующий проект фирмы VIR: это беспроводная система управления оружием, дополняющая Bird.

RISE OF THE TRIAD RISE OF THE TRIAD RISE OF THE TRIAD RISE OF THE TRIAD RISE OF THE TRIAD

По многочисленным просьбам читателей мы публикуем пароли к игре Rise of the Triad. На этот раз мы узнали их немного больше.

Если вы хотите использовать пароли для прохождения игр, то перед первым паролем необходимо ввести "Dipstick", чтобы ввод паролей стал возможным.

CHOJIN - бессмертная жизнь
RIDE - слежение за выстрелом
GOTO - Перейти на любую уровень
SIXTOYS - Получить все ключи
TOOSAD - "режим Господа Бога"
FLYBOY - режим полета
BADTRIP - отравление грибами
BOING - режим "бильярдного шара"
GOOBERS - начать уровень заново
WHACK - покончить с собой
SPEED - Аналогично нажатию "Caps Lock"
PANIC - возвращение игрока в нормальное состояние
DIMON - сделать нормальное освещение
DIMOFF - вернуть ненормальное освещение
LONDON - Turns Fog On
NODNOL - Turns Fog Off (London spelled backwards)
SHINEON - Light Sourcing On
SHINEOFF - Light Sourcing Off
GOGATES - Выход в DOS
GOARCH - Быстро окончить уровень
GOTA386 - убрать пол и прочие замедляющие факторы
GOTA486 - вернуть все это
SHOOTME - Bulletproof armor
BURNME - Asbestos armor
LUNGDUNG - Gas Mask

HUNTPACK - Goodies
86ME - быстрая смерть
REEN - начать уровень заново
JOHNWOOL - взять два пистолета
PLUGEM - Get machine gun
VANILLA - взять базуку
HOTTIMES - Heat seeker
BOOZE - оружие Drunk Missile
FIREBOMB - файрбомба
BONES - Flamewall (My favorite)
SEEYA - The Hand Of God (Very useful)
WHERE - показать координаты игрока

пароли для записи и проигрывания демонстраций
RECORD - начать запись демонстрацию
STOP - окончить запись демонстрацию
PLAY - проиграть демонстрацию



ВОТ ТАК "ЛОМАЕТСЯ" ЦИВИЛИЗАЦИЯ:

Не увеличивается время изобретения:

файл: CIV.EXE
 0000CAC0: FF 90
 0000CAC1: 87 90
 0000CAC2: B8 90
 0000CAC3: F7 90

первое открытие происходит за один

ход:
 файл: CIV.EXE
 0003062E: 01 00

S SNES Игра: **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE**. Когда вы находитесь в стартовом меню, а бумеранг летает вокруг команды Start, наберите SELECT, A, A, A, A, A, A, SELECT. Вы попадете в знаменитую старую версию игры, как на ATARI 2600. такой же графикой, звуком — все такое же. На прохождение дается три жизни, а после того как вы их израсходуете, попадете обратно в стартовое меню.

S SNES Игра: **VORTEX**. Вместо ввода пароля наберите: Выбор уровня: CTGXF Бесконечные жизни: JTTSJ Бессмертие: HVZSM Бесконечные патроны: WSVTQ

S SNES Игра: **EARTHWORM JIM**. Чтобы перескочить через уровень, запустите игру любой точке и наберите A, B, X, A, A+X, B+X, B+X, A+X.

S SNES Игра: **EARTHWORM JIM**. Эта версия игры включает в себя целое отладочное меню. Чтобы до него добраться, в игре нажмите Start. Нажмите Left и A. Отпустите Left и A и нажмите B, X, A, A, B, X, A. На экране появятся фотографии программистов и Джима. Нажмите дважды любую кнопку и вы попадете в отладочное меню. Ну а выбрать в меню, например, стартовый уровень, несложно.

G Genesis Игра: **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE**. Коды Pitfall для Genesis (Все они могут быть набраны на первом джойстике в стартовом меню). 9 зарядов к любому оружию: A, B, Up, C, A, C, A. 9 жизней на старте: Right, A, Down, B, Right, A, B, Up, Down. Титры (те, кто делал игру): C, Right, Down, C, Right, Down, C, Right, Down. Старая версия: Down, A - 26 раз, Down.

G Genesis Игра: **EARTHWORM JIM**. Переход через уровни: В любом месте игры нажать Start, (в игре - пауза), затем набрать на первом джойстике A, B, B, A, A+C, A+B, A+B, A+C. YA+CФ - означает, что нажимать нужно вместе. Таким образом можно перескакивать с уровня на уровень сколько угодно раз, до самого конца игры. Plasma Shot в качестве оружия: C, A, B, C, A, B, A, C. Одно дополнительное Continue: A, B+Left, A, B, A, B, C, A. Боезапас в 1000 зарядов: A, B, B, B, C, A, C, C. Дополнительный червяк: B, B, C, C, A, A, A, A.

G Genesis Игра: **ZERO THE KAMIKADZE SQUIRREL**. Во время игры нажмите Start для паузы и затем наберите один из этих кодов: Выбор уровня: A, C, RIGHT, A, B. Бессмертие: B, Up, B, B, A. Бесконечные звезды: Down, A, B. Бесконечные Нули: B, A, B, Up. Все сразу: Right, Up, B, A, Down, Up, B, Down, Up, B.

S SNES Игра: **MICHAEL JORDAN IN THE WINDY CITY**. Наберите пароль MCHJRDN-23. Это даст вам такие мелкие преимущества, как 25 жизней и дополнительная энергия.

S SNES Игра: **ALADDIN**. Чтобы выбрать уровень, в меню Options наберите Left, Right, Start, Select, X,Y,A,B на втором джойстике. Если комбинация сработала, вы услышите звук. Теперь в главном меню над Start появился номер уровня. Чтобы до него добраться, нажмите одновременно Left и Right. Кроме того, на старте игры вы получите 99 яблок и 10 сердец.

3 3DO Игра: **TOTAL ECLIPSE**. Во время игры нажмите УпаузуФ и наберите и вернитесь в меню Options. Наведите курсор на пункт Yresume gameФ и наберите B, A, C, A, B, A, Left, Left+Right, X, X. Появится УЭкран маленького черепаФ. Чтобы попасть на тренировочный уровень, бесконечный и без врагов, наберите Left, A, B, Left, A, B, X, X, X. Если на Экране маленького черепа нажать Start, то появится УЭкран большого черепаФ. Здесь можно набрать A, A, B, B, C, C, Left, Left, Right, Right, Start, и вы начнете игру с 99 жизнями.

S SNES Игра: **HAGANE**. Из главного меню перейдите в меню конфигурации, и изменяя музыку проиграйте мелодии 9,8,7,6. именно в таком порядке. Если все сделано правильно, Вы получите бесконечные Continue в игре.

S SNES Игра: **BASSINTS BLACK BASS**. В заставке (картинка с рыбой) на джойстике 1 нажмите X и Y. Не отпуская эти кнопки, на джойстике 2 нажмите A и B и затем перезагрузите игру. Если все было сделано правильно, вы попадете в отладочный режим. В нем можно замедлять время (X на втором джойстике, можно ловить рыбу легким движением руки (На том же втором джойстике нажать Y или B).

S SNES Игра: **SUPER BOMBERMAN 2**. Перейдите в меню паролей и наберите пароль 1111. Вы начнете игру имея 6 бомб с максимальной силой взрыва.

Mega Drive Игра: Mega Bomberman. Коды уровней:

1.	7420
2.	3351
3.	3352
4.	7953
5.	7954
Конец.	0515

WING COMMANDER 4: ЧЕМ МЫ ХУЖЕ "ПРОСТО МАРИИ"

Wing Commander, Secret Missions, Wing Commander 2, Wing Commander Academy, Wing Commander Armada, Wing Commander 3... Сколько же их! Да и казалось бы, последняя игра вышла совсем недавно. Но сильно "подогретый" успехом WC3 Origin уже строит планы на четвертую часть. Уже в апреле/мае должен был быть подготовлен сценарий, и в начале лета могут появиться первые картинки из будущей игры.

Давид Своффорд, представитель Origin, сказал, что продюсеры WC3 уже ведут переговоры со всеми игравшими в третьей части актерами, в надежде одеть их в форму Земной Конфедерации еще раз. WC3 стоил порядка 4 миллионов долларов, примерно такой же бюджет будет выделен и для WC4. Скромно, ничего не скажешь. Origin надеется выпустить WC4 уже к концу года.

WING COMMANDER

Алексей Бобров

Wing Commander III — это, как можно догадаться из названия, третья игра из знаменитого сериала фирмы Origin о глобальной космической войне будущего, нравящегося даже тем редким индивидуумам, которые никогда не мечтали о бескрайних просторах космоса и не играли в славного покорителя умов и орбит Ю. Гагарина. WC III — это настоящий интерактивный фильм. Правда, живые актеры и реальный звук уже никого не удивляют. Как не осталось и тех, кто способен упасть в обморок при первых звуках человеческой речи в соединении с SVGA-графикой. И все же... "Игрушке" есть чем поразить воображение поклонника компьютерных игр. Во-первых, это глобальность осуществленного замысла — четыре компакт-диска! Во-вторых, потрясающее качество исполнения, ведь у фирмы-производителя на счету такие космические бестселлеры, как Armada, Privateer, Wing Commander Academy (не считая предыдущих Commander'ов). Так что реалистичность (если здесь можно применить это слово) космических битв просто потрясает.

Как обычно, после запуска игры происходит длительная установка параметров. Пользователь выбирает разрешение монитора, манипулятор и т.п. Если вы — владелец машины с Pentium'ом, смело "ставьте галочки" напротив аббревиатуры SVGA, в иных случаях больше подходит VGA. Наконец, закончив с настройкой и вдоволь налюбовавшись умопомрачительной Origin'овской заставкой, вы попадаете на современный (по меркам... двадцатого века) космический авианосец Victory. Отныне вас зовут Кристофер Блэр и вы, что естественно для игр этого жанра, являетесь претендентом на гордое звание "спаситель человечества".

Первое, что попадает в поле зрения будущего благодетеля Земли, — это взлетно-посадочная полоса. Осмот-

ревшись, смело ступайте в комнату контроля (тем более, что других вариантов просто нет). Демонстрируемый здесь короткий фильм покажет вам весь ваш маршрут. Затем перед вами возникнет большой космический лев (прямоходящий). Не пугайтесь, если гривастый начнет вдруг говорить. "Парень" давно обитает среди землян и успел стать не только разумным, но и ручным. К тому же, должен напомнить, что вы (то бишь Кристофер Блэр) знаете его по предыдущим сериям WC.

Да! Лев начнет говорить только в том случае, если вы ткнете в него курсором. Этот и все последующие диалоги следует аккуратно переводить, так как от ваших ответов напрямую зависит дальнейший ход событий и, следовательно, судьба нашей (лично я — землянин) цивилизации. Всех собеседников можно взять с собой в полет. Прокатившись на лифте до второго этажа, можно попасть в небольшой бар (здесь вы будете расслабляться после выполнения задания). Отсюда можно пройти в общую каюту, чем-то напоминающую плацкартный вагон. А если не поленитесь и проследуете на этаж выше, то сможете познакомиться с устройством ЦУПа (центра управления полетами), который, кстати, соседствует с Центром управления артиллерией. Обязательно общайтесь со всеми встречаемыми поперечными, иначе, не дай бог, пропустите что-нибудь интересное.

Приморившись от болтовни и безделья, возвращайтесь вниз и ложитесь в Briefing Room, к шефу, требуя от него наиболее сложного и наирискованнейшего задания. И душка-шеф не откажет.

Все, дело сделано. Быстренько обзаводитесь надежным напарником (или красивой напарницей), надевайте шлем, забирайтесь в космический истребитель, и, выжав до упора педаль газа, — вперед!

Тут я должен осадить всех тех, кто настроился на шапкозакидательство и исключительное веселье предстоящего полета. Друзья мои, Wing Commander — игра для интеллектуалов. Это



вам не зубодробительный DOOM, единственная проблема которого заключается в том, что нельзя прикончить какого-нибудь доброжелателя главного героя (так как таковые просто отсутствуют). В WC важна голова, а не кулаки. Короче говоря, если, вспомнив повадки славного DOOM'a, настроитесь на destruction, пожалейте хотя бы напарника (или напарницу — у каждого свои вкусы).

Если же все-таки поддадитесь искушению, и, едва вылетев за пределы станции, пристрелите беззащитного товарища, отвечающего на выстрел не выстрелом, как сделал бы любой нормальный человек, а лишь отборной, но не очень эффективной (в плане самообороны) матерщиной, то хотя бы постарайтесь раскаться на похоронах корешка и пообещать его маме, что это никогда не повторится...

К слову, раз уж речь зашла о печальном, нельзя не упомянуть и... ваши собственные похороны. Вы можете бить себя в грудь, кричать, что вы космический Штирлиц и плакали один раз в жизни (да и то, когда жестокие враги расправились с асом шпионажа профессором Плейшнером), но я ни за что не поверю, что сцена ваших собственных похорон не способна выдавить из вас хотя бы скупую мужскую слезу. Впрочем, отдавая должное вашему мужеству, скажу, что слезы выступают не сразу — не тогда, когда вы будете лицезреть площадку с небольшой



WING COMMANDER III

кучкой бывших коллег, пришедших проводить вас в последний путь. И даже не тогда, когда будете слушать прочувствованную речь адмирала Толвина (это самая большая шишка на корабле) на тему "Знаете, каким он парнем был... Скупые мужские полюются в тот момент, когда адмирал нажмет на пульте некую потайную кнопку и кораблик с вашим хладным трупом начнет плавно удаляться в черную неизведанную даль... (Простите, не могу продолжать... меня душат рыдания...)"

Теперь о том, что нужно делать, дабы не попасть в вышеописанную неприятную ситуацию. Во-первых, "клава" имеет длинную белую клавишу, называемую пробелом, или Space'ом (если по-ихнему). Так вот, ее нажатие означает нанесение кораблям противника мощнейшего лазерно-бластерно- и т.п. удара. Клавиша G позволяет выбирать нужное в данный момент оружие. Если же вам вдруг вступит в

ваться у старшего товарища). Так вот, при нажатии и удержании "таба" ваш корабль развивает огромную скорость в 1200 чего-то в секунду. Достигнув ее, можете смело таранить звездолеты врагов, не забывая, правда, что третий закон Ньютона все еще не отменен.

Отправляясь в дальнейшее путешествие, лучше пользоваться не Tab'ом, а автопилотом, который активизируется клавишей A и приводит вас как раз туда, куда вам нужно (даже если вы сами не знаете, куда идти). Если же маршрут вам зна-



has been captured here on Kilrah

связаться (скажем, швырнуть пару ласковых в того, кто стреляет вам в спину, или запросить разрешение на посадку и т.п.).

Об основных клавишах вроде все, остальные нащупаете сами, не маленькие. А теперь — об аппаратных запросах.

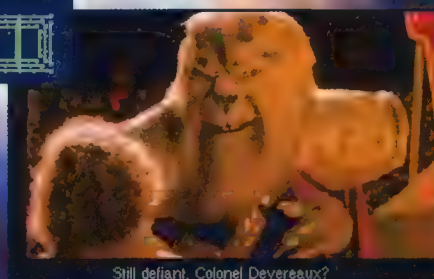
"Игрушка" требует процессор 486 DX2/50 или выше, 8 Mb оперативной па-



Still defiant, Colonel Devereaux?



You're looking fine and ill.



Still defiant, Colonel Devereaux?

голову пальнуть ракетой, то сделать это можно с помощью клавиши Enter. Перебирать типы имеющихся ракет можно, нажимая кнопку W. Скорость наращивается/сбавляется посредством "+" и "-".

Далее. Как вам известно, на клавиатуре имеется клавиша Tab (тот, кому это не известно, может поинтересо-

вом, но вы хотели бы проконтролировать себя, жмите N и летите по открывшейся карте, на которой, кстати, можно указать место, куда вы мечтаете попасть (домой, к маме...).

Предположим, что в процессе сражения вас вдруг заинтересовало, сколько вам осталось жить. Нет проблем! Давите на D. На левом корабельном мониторе появится подробная информация о повреждениях вашего звездолета.

Если же вас неожиданно посетила бредовая идея сигануть в подпространство, упритесь в J. Кто знает, может, чего и получится...

Клавиша C пригодится тогда, когда возникнет необходимость с кем-нибудь

связаться (7 Mb XMS), 360 Kb базовой памяти, двухскоростной привод CD-ROM, 20 Mb на винчестере, видеоадаптер VGA и мышь.



Exit 157

WING COMMANDER III

Wing Commander III

Название	Wing Commander III
Производитель	Origin
Рейтинги	
Графическое оформление	☐☐☐☐☐
Звуковое оформление	☐☐☐☐☐ 1/2
Сюжет	☐☐☐☐☐
Общая привлекательность	☐☐☐☐☐



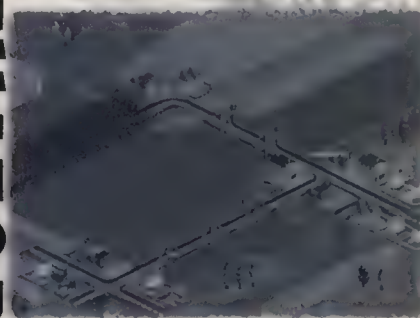
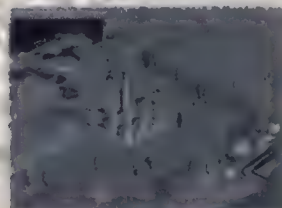
Иван Киселев

Игра Transport tycoon, выпущенная Microprose в конце 1994 года, — по сути, первая ласточка среди "игрушек" с милым, почти китайским названием tycoon (по-английски это "магнат"). Огорчу поклонников "аркады": здесь им не удастся вволю набегаться и настреляться, так как tycoon'ы — это настоящие "думалки".

Тем не менее, смысл игры прост как божий день: требуется заработать побольше денег и, соответственно, помешать в этом благородном занятии своим соперникам. Закалывание долларов, марок, фунтов и даже иен (выбор валюты — целиком на вашей совести) происходит на фоне самых разнообразных ландшафтов с помощью автомобильного, железнодорожного, водного и воздушного транспорта.

Итак, вы благополучно запустились и выбрали подходящий уровень сложности (для начала неплохо остановиться на EASY). Перед вами открывается двухмерное игровое пространство (правда, игрок смотрит на него сверху под определенным углом). Экран разделен на две части: меньшую — это пиктограммы управления и большую — собст-

ИГРАЕМ В МАГНАТОВ



венно поле игры. Существуют различные промышленные объекты, которые нужно связать между собой: ферму с фабрикой, угольное месторождение с электростанцией, лесоповал с лесопилкой. Для каждого груза предназначен определенный вид транспорта (вагоны, машины и т.д.). При этом вряд ли стоит транспортировать древесину автобусом, а домашних животных — в вагоне, оборудованном под перевозку драгоценностей.

Игра начинается с любезной просьбы ПК ввести имя и выбрать внешность менеджера вашей компании (речь, как вы понимаете, идет о вас). Далее следуют: выбор цвета вашей фирмы и несколько странное предложение "BUILD HQ" (не пугайтесь, это всего лишь просьба построить офис). Поначалу ваши апартаменты сматывают на маленькую, древнюю избушку на курьих ножках, но с ростом вашего капитала офис будет разрастаться. Если же вам удастся достичь актива в 15 миллионов, контора мгновенно превратится в... небоскреб.

Итак, у вас есть небольшой капитал (его можно увеличить, взяв кредит), а на дворе 1930-й — самое время начинать работать на благо американского (английского, японского) народа, шагающего семимильными шагами к светлому капиталистическому будущему. Надо сказать, что игра полностью исторична. Скажем, появление нового, более совершенного вида транспорта совпадает с возникновением его реального прототипа. Так, первый вертолет Transport tycoon — это знаменитый Sikorski 1963 года выпу-

ска, что до последней запятой соответствует жизненным реалиям (вертолет Сикорского начал использоваться на авиалиниях именно в 63-м). Не с потолка взяты и технические характеристики машин (грузоподъемность, мощность и т.п.). У того же tycoon'овского "Сикорского" грузоподъемность составляет 40 пассажиров и 15 мешков почты — полное соответствие с энциклопедическими данными!

Ход времени сказывается даже на виде зданий и сооружений. Сначала аэродром представляет из себя, прямо скажем, довольно убогое зрелище: барак (почти что лагерь) с красной тряпичей, символизирующей флаг, и маленький сараеподобный ангар, в котором ремонтируют самолеты. Однако уже к 1960-м это вполне современное сооружение с симпатичным аэровокзалом и радиолокационной вы-

шкой, могущее принять одновременно четыре "борта" (было два).

Но это в будущем, а сейчас, напомним, далекий 1930-й, и в вашем распоряжении лишь задыхающиеся паровозы и едва бегающий автотранспорт. Спустя некоторое время после начала игры появляется сообщение о том, что определенный вид услуг в данном месте будет субсидироваться государством.

Сразу же хватайтесь за это предложение, так как перевозка груза на субсидируемой линии более выгодна (так, транспортировка полностью затаренного вагона в обычных условиях обходится в 255 фунтов, а на субсидируемой линии эта услуга стоит 3000 фунтов). Обслужить как можно больше поддерживаемых государством линий и не дать сделать это соперникам — это и есть главная хитрость

игры. Поверьте, других сложностей в Transport tycoon нет.

О графике "игрушки". Она выполнена на отличном уровне, художники и программисты Microprose традиционно оказались на высоте. Заводы, деревья, месторождения, городские постройки, транспорт и даже расплавленная сталь (!) на литейном заводе — все это очень и очень близко к жизни (не фотореализм, но все же). Симпатичны и анимационные эффекты. Парочка примеров: дым от терпящего бедствие самолета меняет свое направление в соответствии со всеми эволюциями падающего "борта"; вид дыма из паровозной трубы меняется в зависимости от загруженности вагонов в составе, от того, движется ли паровоз в гору или с нее... Учтена даже смена времен года: снег, правда, зимой не идет, зато деревья стоят голые, без листьев и т.д.

В меню, устанавливающем сложность игры, есть опция "Tytorial/Demonstrations", с помощью которой можно научиться возведению различных транспортных коммуникаций. Нажав "Tytorial/Demonstrations", вы выбираете вид транспорта, который хотите изучить: автомобильный, железнодорожный, воздушный или водный. Настоятельно советую посмотреть эти "демонстрашки". Не полюбившись, вы не сумеете разобраться в некоторых нюансах игры.

Коротко о звуке. Аудиосопровождение довольно посредственное, никаких эффектов не предусмотрено, только музыка. Правда, надо сказать, что "музыкальная шкатулка" содержит довольно много мелодий.

О недостатках игры. Во-первых, отсутствует меню, которое показывало бы стоимость дорожных материалов: например, только после постройки моста выясняется, что он обошелся вам в кругленькую сумму (бывает и хуже — автор этих строк однажды угрожал на мост все деньги фирмы). Во-вторых, если вы отключили опцию "Происшествия", игра может показаться очень пресной, однако когда опция задействована, плотным косяком прут сообщения об авариях машин, поездов, падениях самолетов и т.п. (а это жуть как утомляет). Что еще? Обидно, например, что при столкновениях машин с поездом, последний даже не охает, зато авто вместе с водителем стопроцентно отправляется в мир иной (так что не пытайтесь перегораживать дорогу ж. д. составу конкурента даже кучей автомобилей — пустое) ...

Закрывая, с удовольствием сообщу, что вашему покорному слуге (а я давний поклонник Microprose и стратегических игр) Transport tycoon пришелся по душе: быть магнатом — это так интересно!



Название
TRANSPORT TYCOON
Производитель : MICROPROSE
Рейтинги
Графика : 1/2
Звуковое оформление : 1/2
Общий рейтинг : 1/2



Lost eden



Недавно меня спросили, почему у всех описываемых нами игр высокие рейтинги? Не одни же только шедевры появляются, навалом же и... не шедевров! Так почему у всех описываемых нами игр рейтинги где-то 80, ну мини-

мум 70%? Все просто. Конечно, не только шедевры появляются на свет, навалом и полных нешедевров. В то же время, возможности описывать все игры, выходящие в свет, у нас нет. Вот мы и выбираем для журнала самое, на

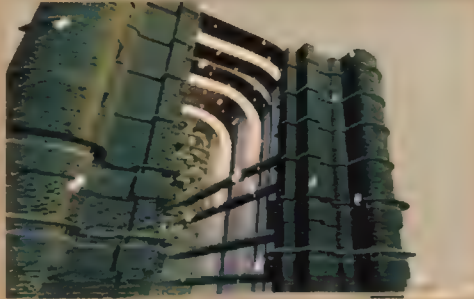
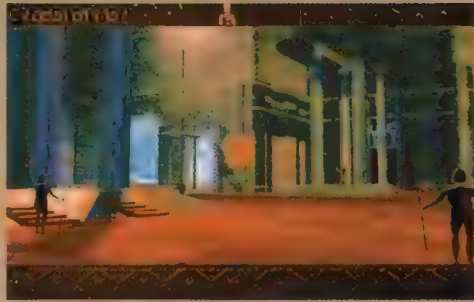
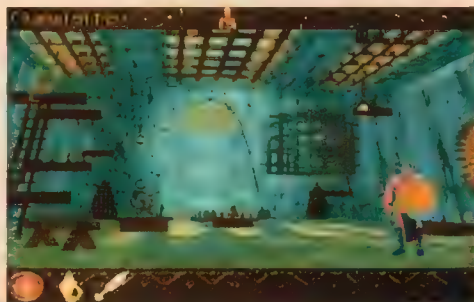
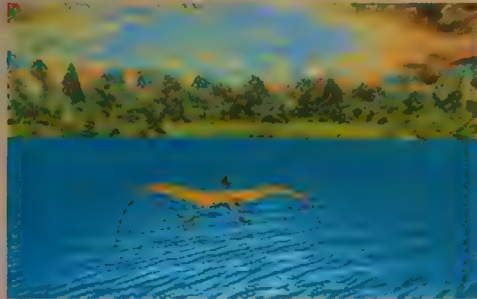
наш взгляд, интересное. К такому вот интересному относится и Lost Eden.

Сгуо - фирма известная. Кое-кто до сих пор играет в Dune 1, кое-кто лупит врагов в Megarace. Но в Lost Eden фирма перепрыгнула свои собственные достижения, причем очень так здорово перепрыгнула.

Дело было давно, на перекрестке эпох. Динозавры еще не вымерли, а люди уже народились (маленькая неточность, на какой-то миллион лет ошиблись, чего уж там...). Кроме того, динозавры случайно оказались разумными. Ну и вот. Люди с ними подружились, все вроде хорошо. Но динозавры, как и люди, бывают разными. Хорошими и плохими. Роль плохих в игре досталась, естественно, тиранозаврам, а должность главного плохиха — их командиру по имени Моркус Рекс. Этот самый Рекс и его орды терроризировали людей и примкнувших к ним пресмыкающихся многие поколения, и вполне в этом преуспевали до тех пор, пока один из людей не догадался построить укрытия — Цитадели. Титанические сооружения были построены по всему миру, а тот, кому в голову пришла эта удачная мысль, стал королем государства Машар. Этот человек, Приам, в будущем стал известен как Архитектор.

На детях гениев природа отдыхает. На сыне Архитектора, Вангоре, природа отдохнула сполна. Чтобы ему не мешали покорять мир, он догадался разрушить все ци-

тадели и уничтожить всех участвовавших в строительстве. Только один замок остался цел — родовое гнездо Вангора, цитадель Мо. Великий секрет строительства цитаделей был утерян. Можно себе представить, как радовал-



LOST EDEN



Можно себе представить, как радовался Моркус.

Когда Вангор наконец умер, его сын, Грегор, унаследовал престол. Грегор был человеком мирным и ничем не примечательным. Будущее ему виделось в мрачном свете: нет возможности остановить Моркуса, и по-

корение им всей Земли — вопрос времени. Вангор просто сидел у себя в цитадели и ждал конца. Всю жизнь.

Игра начинается в тот момент, когда сын Вангора, принц Адам, становится совершеннолетним. Роль Адама и предстоит исполнять в игре вам. Ему предначертано великое будущее: в

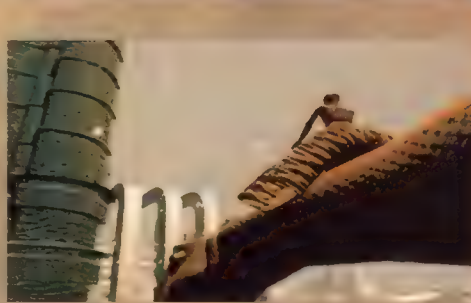
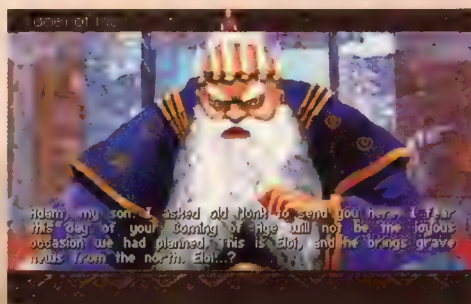
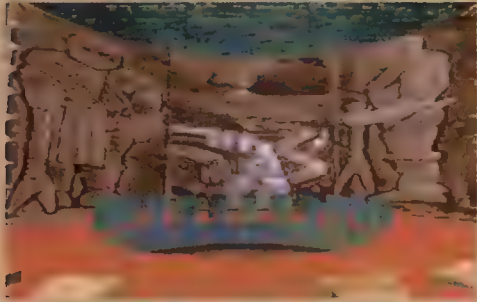
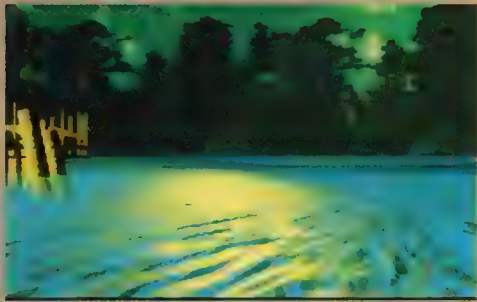
один прекрасный день он узнает, что секрет его прадеда не пропал совсем, его можно найти. То есть возродить цитадели и выполнить вековую мечту деда: спасти человечество от тиранозавров, а впоследствии, чем черт не шутит, уничтожить самого Моркуса Рекса. Но это произойдет уже в процессе игры. Все описанное выше предстоит совершить вам, не исключая и битву с Моркусом. Вот так.

Графика в игре такая, что любое описание окажется недостаточным. Трехмерные заставочные мультфильмы, пейзажи, динозавры — абсолютно реальные — все это сделано на таком высоком уровне, что просто словами передать это нельзя. Лучше посмотрите на картинки. В самой игре графика не хуже. Вид "из глаз", так что можно полностью отождествить себя с Адамом. Кроме того, например, при переходе из одного места в другое не просто меняется картинка — нет, проигрывается фильм, и вы как будто реально движетесь. Причем более качественной трехмерной графики в РСшной игре я еще не видел. Честно.

Звук не отстает. Все здорово, музыка прекрасная, очень подходящая к атмосфере игры, все герои озвучены, причем речь может сопровождаться титрами для лучшего понимания, а может и не сопровождаться (отключается текст просто). Неясно только, как динозавры в игре разговаривают человеческими голосами, но это уже мелочи.

Технические требования игры скромны, как никогда. 486SX, CD-ROM, 520К памя-

ти (всего-то!). На винчестере Lost Eden занимает 50 килобайт вместе с записанными играми (без оных — 85 БАЙТ!). Так что освобождать в поте лица место для инсталляции не потребуется. Но даже если бы и потребовалось, все равно бы стоило — уж больно крутая игра.



Lost Eden	
Название	Lost Eden
Производитель	Cryo&Virgin Interactive
Рейтинги	
Графическое оформление	□□□□□□
Звуковое оформление	□□□□□□
Сюжет	□□□□□□
Общая привлекательность	□□□□□1/2

BioForge

Верный путь...

По материалам Electronic Arts Company составил Рубен Петросян.

Новая игра BioForge фирмы Origin, выйдя в свет в начале этого года, уже получила широкое распространение. Мы хотим предложить вам один из способов ее успешного прохождения: сразу предупредим, что он не уникален, и вы вполне можете попробовать найти свой собственный путь.

Сама игра немного похожа на Alone in the Dark, но с добавлением прекрасной оцифрованной графики. Действие происходит в далеком будущем, на одной из освоенных планет; вы — объект операции, бывший человек по имени Лекс, а теперь полуробот, один из первых опытов по созданию армии суперсолдат. Подобная трансформация была сделана, естественно, не для благих целей: вам надо предост-



ном столе. Доктор Мастаба стерилизует вас.

2) Третий сектор (Cell three).

Дрожь проходит, вы начинаете просыпаться. Не рекомендуем долго тянуть: как можно быстрее нейтрализуйте приставленного следить за вами робота и вытолкните его на энергетические барьеры на дверях (при этом они начнут сверкать, а робот-надсмотрщик благополучно взорвется).

Справа лежит кусок мяса (Meat) — возьмите его, он еще может вам пригодиться. Затем достаньте из-за кровати и внимательно прочтите досье на Лекса (Lex's Log) — там может быть полезная информация. Теперь подождите, пока энергетические барьеры разойдутся, и пройдите через них.

3) Межсекторный коридор (Cellblock corridor).

Перед первым сектором подберите руку Кеймана (Cayman's Arm). Попробуйте силой открыть двери из коридора — справа по панели проскочит искра. Через энергетические барьеры перед первым сектором натолком ломиться не стоит, ибо ничего кроме электрического разряда вы не получите: лучше подождите, пока они сами не разойдутся.

ратить надвигающуюся опасность, взорвав планету вместе со всеми злоумышленниками.

1) Введение (Introduction).

Гигантский космический корабль медленно движется по направлению к планете. Вы — пациент на операцион-



Второй сектор (Sector two) — это комната, в которой вы встретите первого охранника. Вам нужно будет пройти через него, чтобы попасть в третий сектор.

В северной части сектора найдите и возьмите вилку (Fork). Вилка нужна для того, чтобы открыть дверь в комнату охраны. После этого вы сможете пройти в комнату охраны.

В комнате охраны вы увидите охранника. Вам нужно будет пройти через него, чтобы попасть в третий сектор. После этого вы сможете пройти в комнату охраны.

6) Комната охраны (Guard room).

Там будет проходить совещание между доктором Масабом, бортовой системой безопасности и комнатой контроля. Прослушайте совещание и подождите, пока доктор уйдет.

В глубине комнаты находятся пять мониторов. Подойдите к дальнему правому монитору и выключите энергетические барьеры в четвертом секторе. Используйте панель управления роботами (Robot Control Panel) и верхний монитор, устанавливая контроль над роботом из четвертого сектора. Приведите его в комнату охраны и, дав ему руку Кеймена, поставьте его перед устройством считывания отпечатков пальцев. Пройдите через коридор в четвертый сектор.

7) Четвертый сектор (Cell four).

На кровати лежит досье Дейна (Dane's Log). Обязательно прочтите в нем пароль Кеймена (Cayman's Access Code) и возвращайтесь в комнату охраны.

8) Комната охраны (Guard room).

Восстановите доступ Кеймена к секретным помещениям. Заставьте робота бросить руку Кеймена и с ее помощью откройте замок, срабатывающий на отпечаток пальца; через открывшуюся дверь пройдите в коридор хаоса.

9) Коридор хаоса (Chaos corridor).

Пройдите мимо шагающего взад-вперед робота-охранника, прячась, когда он поворачивается к вам "лицом". В конце коридора будет дверь в следующую комнату.

10) Комната низких температур (Crio room).

Игра закончена. Вы достигли цели.

Второй сектор (Sector two) — это комната, в которой вы встретите первого охранника. Вам нужно будет пройти через него, чтобы попасть в третий сектор.

В северной части сектора найдите и возьмите вилку (Fork). Вилка нужна для того, чтобы открыть дверь в комнату охраны. После этого вы сможете пройти в комнату охраны.

В комнате охраны вы увидите охранника. Вам нужно будет пройти через него, чтобы попасть в третий сектор. После этого вы сможете пройти в комнату охраны.

11) Сектор два (Cell two).

Нейтрализуйте присутствующего чрезмерно активного охранника, затем заберите бластер, вернитесь в холодную комнату, потом в лифт и поезжайте на первый уровень в башню.

12) Башня (Tower).

Там вы встретите шестерых летающих роботов. Первых двух убейте одним выстрелом-рикошетом от стены лифта, потом отойдите чуть назад, и еще двое пристрелят друг друга сами. Уничтожьте оставшихся двоих выстрелом от стены; прыгните Роланда (выстрелите в стену рядом с ним) — он даст вам доступ к башенной пушке, из которой вам нужно немедленно подбить два корабля снаружи (иначе они взорвут всю башню). Возвращайтесь в лифт, пройдя мимо Роланда — на всякий случай можно его убить, — и поезжайте на третий уровень в контрольный коридор.

13) Контрольный коридор (Control corridor).

Пятью выстрелами рикошетом убейте робота службы безопасности. Нажмите кнопку открывания дверей в операционную и войдите в нее (она слева по коридору).

14) Операционная (Operating room).



Здесь доктор Масаба возьмет над вами контроль с помощью пульта управления и начнет длинную, насыщенную жуткими угрозами речь, приглашая между делом охранников и приказывая им убраться. Доктор Масаба схватит ваш бластер и быстро со-
 15) Комната контроля (Control room)

Покажите ему фотографию и убедитесь, после чего не забудьте вынуть у него батареи. Пошарьте вокруг и возьмите бутылку с ирида (Medicine) и кейгу (Key). Пройдите в контрольную комнату через контрольный коридор, нажав там кнопку отключения двери.

16) Магазин оборудования (Machine shop)

Здесь стоит машина для изготовления воздушной маски — сделайте себе одну и поезжайте на лифте-платформе в магазин.

17) Комната контроля (Control room)

Здесь стоит машина для изготовления воздушной маски — сделайте себе одну и поезжайте на лифте-платформе в магазин. Возвращайтесь в комнату контроля.

18) Реакторный шлюз (Reactor airlock)

Пройдите в реакторную комнату — здесь-то вам и пригодится воздушная маска. Активируйте мост к центру реактора. Избегайте Драга (Drogg). Дерните рычаги слева и справа от монитора. Введите код реактора в компьютер (на монитор), нажмите кнопку справа от него и быстрее убегайте по мосту, не забыв выключить его, когда на мост войдет Драг.

19) Реакторная комната (Reactor room)

Здесь стоит машина для изготовления воздушной маски — сделайте себе одну и поезжайте на лифте-платформе в магазин.

Здесь стоит машина для изготовления воздушной маски — сделайте себе одну и поезжайте на лифте-платформе в магазин. Возвращайтесь в комнату контроля.

Возвращайтесь к лифту через контрольный коридор и поезжайте в подвальный коридор (уровень 4).

20) Подвальный коридор (Basement corridor)

Снимите бомбу, не успев, так как придется долго стоять в робота. Чтобы избежать взрыва от робота найдите и потом нажмите кнопку в комнате лифта. Войдите в шлюз.

21) Шлюз (Airlock)

Идите на посадочную площадку.

22) Посадочная площадка (Landing platform)

Пройдите по планке над кислотным озером к его краю: если бы реактор был выключен, то вы упали бы в воду. Далее до конца планки и идите на землю.

23) Окрестности разбившегося корабля (Crashed dropship area)

Обойдите кислотное озеро (Acid Basin) и найдите ящик с ракетой (Rocket box).

24) Окрестности разбившегося корабля (Crashed dropship area)

От него возьмите ракету (Rocket) и кейгу (Key). Возьмите ракету вместе со спиртом. При помощи ключа откройте двери в оружейную станцию и, используя монитор контроля ракет, убейте кислотное чудовище двумя ракетами. После этого выходите из корабля.

25) Окрестности разбившегося корабля (Crashed dropship area)

Около корабля лежит ящик ракет. Отвинтите от одной из них боеголовку и возьмите ее с собой на корабль.

26) Дверь (Blast door)

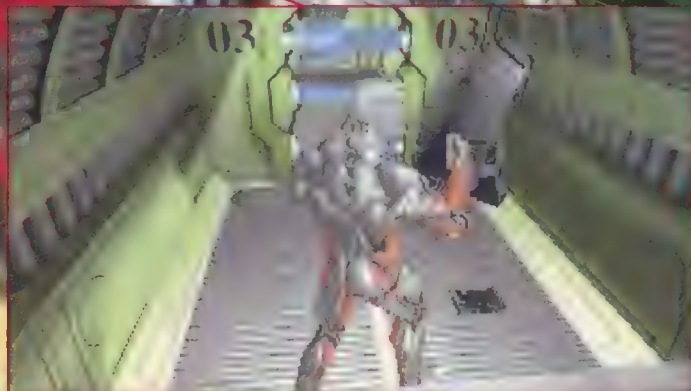
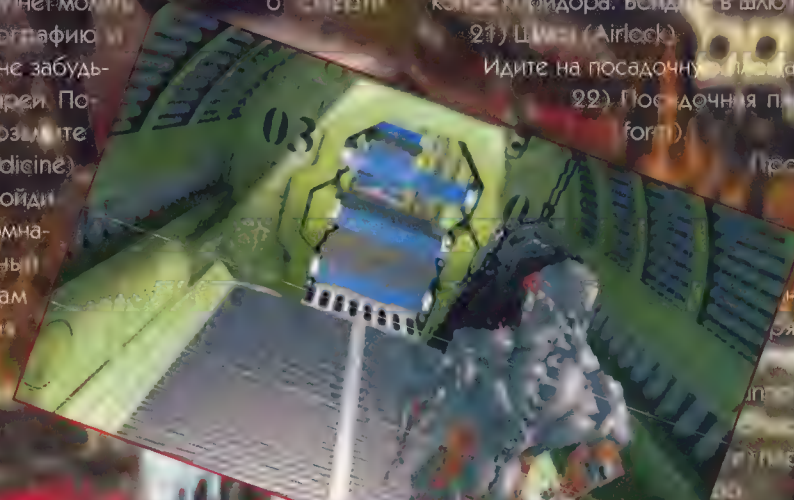
Положите боеголовку около двери и скорее убегайте, ибо взрыв может столкнуть вас с планки над кислотным озером. После взрыва возвращайтесь обратно и пройдите внутрь.

27) Dig site

Нейтрализуйте Шримпа (Shrimp) и угостите доктора Ишера спиртом. Она в знак великой благодарности даст вам переводчик (Translator), с которым вам следует идти по берегу к дворцу пришельцев.

28) Дворец пришельцев (Alien temple)

С помощью переводчика переводите все тексты, какие только сможете найти. По дороге в коридор можете, между делом, полюбоваться скульптурами по дороге.



в коридор.

30) Коридор (Corridor).

Забейте Шримпа и войдите в солдатскую могилу.

31) Солдатская могила (Tomb of soldiers).

Настойчивый Драг прокопал сюда подземный ход. Деритесь с ним, пока он не убежит, а затем пройдите по этому ходу в Dig site.

32) Dig site.

Найдите светящуюся гравитационную трубу и доберитесь по ней до станции.

33) Станция (Tubeway station).

Уничтожьте Шримпа. С помощью монитора в центре комнаты направьте гравитационную трубу в Zero G room (9,4,6,8) и пройдите туда.

34) Zero G room.

Немного постреляйте, дабы расчистить дорогу к двери.



35) Комната последней битвы (Final battle room).

Забейте Драга до смерти (наконец-то!). Имейте в виду, что его нельзя застрелить. Возьмите выпавшее из Драга зеркальное приспособление (Mirror Suit Device) и идите с ним в город пришельцев.

36) Город пришельцев (Alien city platform).

Город возрождается и наполняется жизнью. Поговорите с подошедшим к вам товарищем и возьмите у него батарею (Battery). Возвращайтесь обратно.

37) Zero G room.

Время от времени постреливая, пройдите к станции.

38) Станция (Tubeway station).

Чтобы добраться до сложного кольца, используйте монитор в центре (1,6,8).

39) Сложное кольцо (Gravity ring).

Наступите на треугольник в полу, кольцо откроется и отчистит небо от летающих там развалин. Теперь можете возвращаться на станцию.

40) Станция (Tubeway station).

При помощи монитора заберитесь в Dig site (0,6,8).

41) Dig site.

На месте, где лежала доктор Ишер, найдите книгу-еписок (Logbook) и прочитайте ее. Обратите внимание на то, что шлюз уничтожен, и возвращайтесь.

42) Станция (Tubeway station).

С помощью монитора направьте гравитационную трубу в город пришельцев (1,4,6,8) и пройдите до коридора.

43) Коридор пришельцев (Alien corridor).

Пройдите по планке к Zero G room.

44) Zero G room.

Убейте матроса (Marine), ждущего на другом конце не туннеля, и идите обратно.

45) Планка (Ledge).

Избегайте выстрелов с корабля над посадочной площадкой. Прослушайте сообщение, которое доктор Ишера стаба прокричит вам (3-й вариант). Идите на посадочную площадку.

46) Посадочная площадка (Landing platform).

Убейте матроса. Подойдите к дверям шлюза, двери откроются — войдите туда.

47) Шлюз (Airlock).

Пройдите в подвальный коридор.

48) Подземный коридор (Basement corridor).

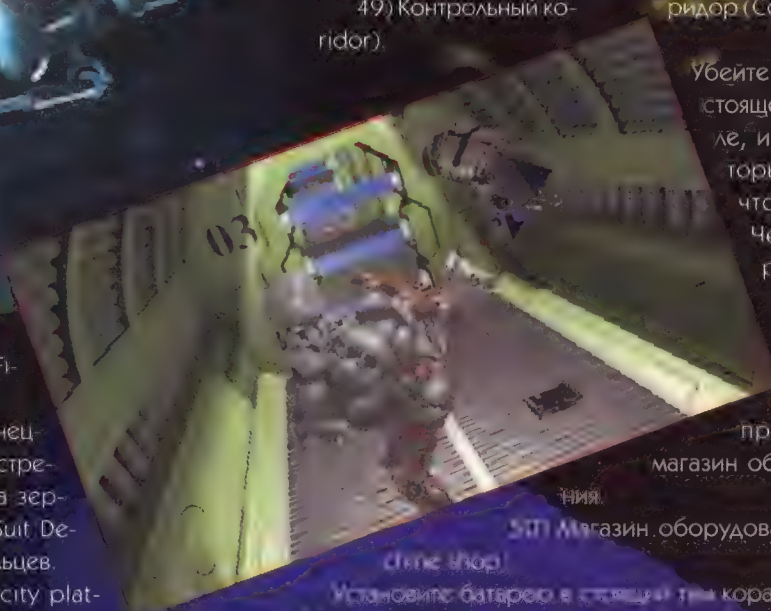
Забейте матроса, затем откройте двери, пройдите в лифт и поднимитесь на уровень три в контрольный коридор.

49) Контрольный ко-

ридор (Control cor-

ridor).

Убейте матроса, стоящего в холле, и того, который только что вышел. Через операционную и комнату контроля пройдите в магазин оборудования.



50) Магазин оборудования (Machine shop).

Установите батарею в станцию туннеля.

51) Конец игры (Endgame).

Вы садитесь в корабль, взлетев, он описывает круг вокруг вулкана и влетает в сложное кольцо. Ваш корабль подкидывает вверх с ужасной силой, и вы, улетая в космос, который уже кишмя кишит похожими на вас героями-беглецами, созерцаете финальное зрелище: планета взрывается...

BIOFORGE

Название

BioForge

Производитель

Origin

Рейтинги

Графическое оформление

Звуковое оформление

Сюжет

Общая привлекательность

Games
Magazine #2

45

Педадь в металле

На выставке Winter Consumer Electronics Show фирма Interactive Digital Devices показала новую серию контроллеров и аксессуаров, которые обязательно заинтересуют серьезных фанатов компьютерных игр.

Серия начинается с PC Pedals фирмы IDD, массивного подстольного устройства для управления скоростными играми и симуляторами полетов. Три педали системы могут работать одновременно как "сцепление", "тормоз" и "газ" в гоночных играх на PC, а две внешние педали могут быть механически объединены, чтобы действовать как рули при управлении полетами. Фирма IDD также предлагает дополнительную переключающую систему для PC Pedals, позволяющую присоединить до четырех различных контроллеров к системе и осуществлять выбор контроллера нажатием клавиши. Педали, несомненно, получат широкое распространение. Сделаны они, в основном, из стали и весят примерно 22 фунта. Разработана также двухпедальная система, которая управляет только рулями.

Понимая, что потребности скоростных игр не могут быть удовлетворены только одними педалями, фирма IDD создала также специальное рулевое колесо и рукоятку управления коробкой передач. Рулевое колесо PC R/X представляет собой стальную конструкцию диаметром 11,5 дюймов, обтянутую упругим, мягким материалом, с сильной настраиваемой пружинноцентрированной системой. Колесо содержит также два переключающих модуля для кнопочного управления коробкой передач; они могут располагаться впереди или сзади на спицах колеса под углом, соответствующим положению часовой стрелки в два часа и в десять часов.

Рукоятка коробки передач для PC — это модель шестискоростного переключателя передач, которая работает отдельно или совместно с PC Pedals. В нейтральном положении она пружинноцентрирована. Очень приятное ощущение возникает при переключении передач. Как и остальные части аппаратуры серии IDD, ее основные компоненты сделаны из стали. Таким образом, это массивный элемент оборудования.

Рулевое колесо и коробка передач могут присоединяться к большинству компьютерных столов, но у фирмы IDD имеется также компонент, который реально объединяет весь набор устройств. Универсальный монтажный стенд представляет собой прочный каркас с встроенными элементами для размещения рулевого колеса, коробки передач и прочную базу для устройства PC Pedals. Стенд имеет возможность полной настройки по высоте и ширине и так основательно сделан, что может напомнить вам массивную скамейку для бодибилдинга. Имеется также место для отдыха рук и монтирования джойстика, что легко позволяет получить реальные ощущения при имитации полетов.

И наконец имеется Диспетчер фирмы IDD — первый модуль для улучшения работы PC Pedals. Диспетчер позволяет вам настраивать управление установками путем программирования часто встречающихся команд для джойстика и клавиатуры. Благодаря программному обеспечению Dispatcher Assistant работа устройства полностью прозрачна для пользователя — каждый раз, когда вы запускаете игру, диспетчер активизирует нужные контроллеры и назначает соответствующие команды. Самым примечательным является то, что Диспетчер дополняет другие программируемые управляющие системы режимом обучения, позволяющим вам осуществлять программирование во время процесса игры — вы только выбираете кнопку контроллера, набираете ключ, чтобы запрограммировать его, а Диспетчер запоминает соответствующую информацию. Позднее вы можете использовать программное обеспечение Dispatcher Assistant для обработки файлов конфигурации по своему желанию. Для тех, кто не хочет сразу платить за PC Pedals, фирма IDD дает основу, позволяющую напрямую соединить Диспетчер с вашим PC.

PC Pedals поставляется непосредственно из фирмы IDD за 249,95 долларов; двухпедальная версия, предназначенная только для рулевого управления стоит 149,95 доллара. Рулевое колесо PC, коробка передач и "Универсальный монтажный стенд" стоят 149,95 доллара каждый, а Диспетчер, который будет доступен в апреле или мае, будет стоить 129,95 доллара.

БОЛЬШЕ миров, хороших и разных



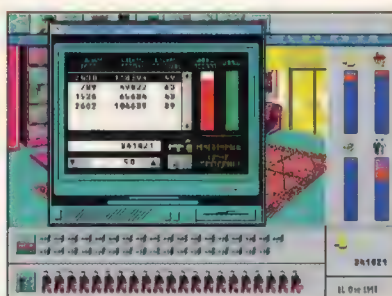
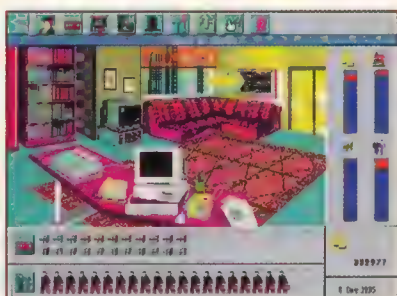
Последнее время все больше фирм начинают продлевать жизнь своих игр, выпуская различные дополнения. Electronic Arts, купившая Billfrog и теперь занимающаяся Magic Carpet, поддалась этой тенденции и выпустила Скрытые миры — 25 новых уровней для этой игры, готовых к покорению. Дополнительный диск также отличается от основной игры немного измененной графикой (перерисованы дворцы и здания) и увеличением силы врагов. Врагам теперь доступны новые заклинания.



ИГРА

Цена & Спрос

— вторая из серии экономических игр фирмы "Ижица".



Вообще-то это даже не игра. Это учебное пособие по освоению некоторых азов экономики. Тем не менее, мне эта программа показалась необычайно захватывающей и интересной.

Программа (а также руководство пользователя) позволяет изучить так называемую экономику фирмы и ориентирована на развитие навыков предпринимательства у школьников и взрослых.

Игра очень хорошо эмулирует обычную работу маленькой фирмы. Ваша задача покупать что-то по одной цене и продавать по другой. При этом вы можете пользоваться услугами банков, рекламных и аналитических агентств, покупать и продавать магазины, а в них — нанимать и увольнять продавцов различной квалификации, наконец вы можете открывать филиалы в других городах. Вам раз-

решается брать кредиты, покупать валюту, переводить деньги из одного филиала в другой, размещать рекламу. Есть возможность даже читать "местную" газету и смотреть "местное" телевидение. Также вам придется платить налоги местной налоговой инспекции. В общем это целый мир, в котором вы живете жизнью бизнесмена.

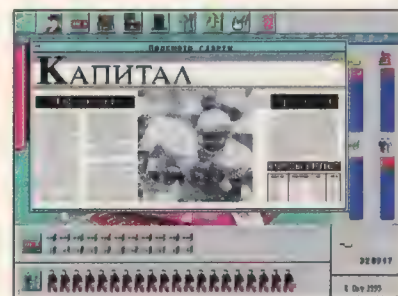
Игра имеет простой и интуитивно понятный интерфейс, позволяющий легко и просто управлять новой компанией и складом. Игра также включает в себя неплохую электронную помощь, и, если вы асс в экономике, ей можно воспользоваться вместо чтения руководства пользователя.

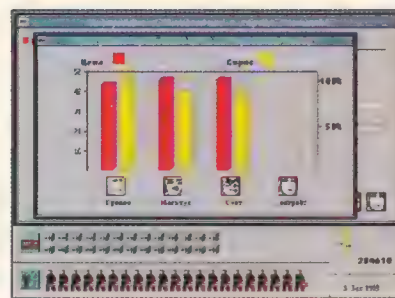
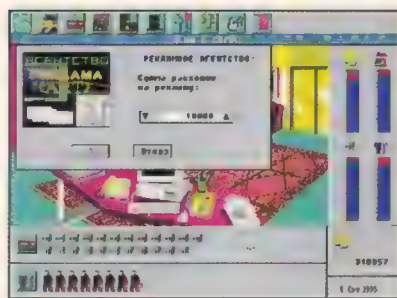
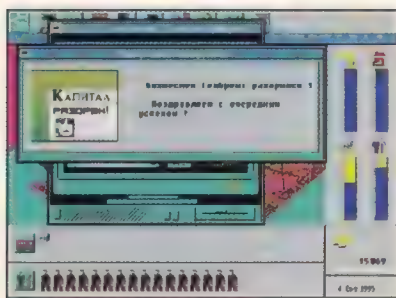
При запуске с некоторыми дополнительными ключами, игра может подстроить генератор случайных чисел, использующийся для выбора той

или иной экономической ситуации. Эта возможность может быть применена при проведении экономического теста в терминальном классе школы или ВУЗа.

Единственный, но существенный минус игрушки — это необходимость при ее запуске установить в дисковом ключе дискету. Но ничего не поделаешь. Остается надеяться, что фирма "Ижица" пойдет путем другой известной российской фирмы "Никита", которая, для удобств пользователей, полностью отказалась от какой бы то ни было программной или "железной" защиты своих игр.

Процесс игры не вызывает затруднений. В самом начале предлагается выполнить минимальные установки. Помимо фамилии играющего (что вполне естественно) необходимо также выбрать некоторые условия дальнейших действий: название това-





ра (кофе, часы или шоколад), тип рынка (совершенная конкуренция, олигополия или ограниченная олигополия), количество городов (от 1 до 4), количество конкурентов (от 0 до 3) и их стратегии. Ваши достижения перед выходом из игры (а также по ходу дела) можно сохранить, а впоследствии вновь загрузить с диска.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

Эта игра имеет ряд отличительных черт, которые кто-то мог бы назвать недостатками, а кто-то, наоборот, достоинствами. Именно поэтому я и назвал их особенностями.

Во-первых, упаковка. К сожалению, фирма "Ижица" сохраняет традиции отечественных производителей. Игра поставляется в пластиковой "книжке", содержащей дискету, лицензионное соглашение и руководство пользователя. На мой взгляд, в коробке она бы выглядела более красочно, но это, конечно, на любителя. Несомненно, что содержимое упаковки гораздо важнее и что упаковка для игры, а не наоборот.

К качеству дискеты и лицензионного соглашения никаких претензий у меня нет. А вот руководство написано, на мой взгляд, для очень опытных и смелых пользователей. Оно содержит больше экономических сове-

тов, чем описаний игры. Видимо, авторы руководствовались высказыванием "Смотри чертеж..." и сочли что игра достаточно проста и понятна. Мне лично такой подход понравился, так как он дает возможность не тратить время на чтение описания очевидных (для меня) вещей. Но, конечно, неподготовленному пользователю придется туго.

В заключение хотелось бы отметить что появление подобной игры, ориентированной и на область образования, несомненно, является большим шагом вперед. Ведь во многих университетах мира, в том числе и на экономическом отделении университета Беркли (Berkeley, CA) подобные компьютерные тесты применяются давно и успешно.

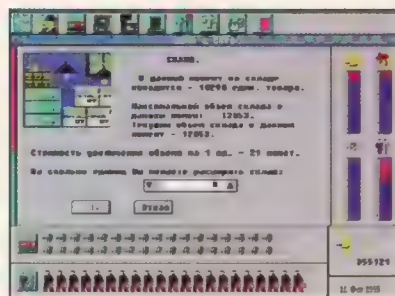
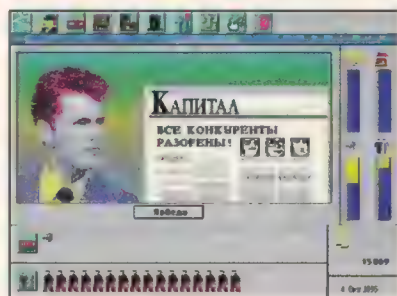
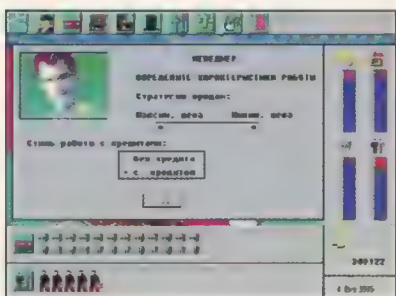
СОВЕТЫ.

На мой взгляд, оптимальная тактика при любой модели рынка такова. В самом начале игры берите кредит побольше. Размер процентов неважен, лучше даже взять кредит под более высокий процент, но на больший срок. Например, сумма в 14-15 тысяч монет на 5 месяцев под 250-260 процентов оптимальна. На этот кредит надо купить один магазин (не универсам, а небольшой магазинчик) и максимально расширить размер

склада. После этого вам надо отслеживать все дешевые партии товара и скупать их раньше своих конкурентов. Продавать при этом товар нужно по цене, обеспечивающей максимальную прибыль с одной продажи! Имея склад, превосходящий размерами склады конкурентов, вы не будете испытывать трудностей с размещением товара. Но даже в том случае, если места на складе мало, а дешевый товар в продаже есть, лучше потерять часть дохода и выкинуть лишнее, чем дать конкурентам возможность купить дешевую партию. Тем самым вы сохраните свой процент доли рынка. Новые магазины и филиалы лучше покупать в начале месяца. Аппетиты налоговой инспекции, растущие в арифметической прогрессии, вас неприятно удивят. Если вы придерживаетесь описанной выше политики, рекламу лучше не давать вообще, или давать, но самую дорогую, если отклонились от такой политики.

Надеюсь, что подобные инструкции не лишат вас интереса к данной игре — она того заслуживает.

Станислав Гришин



DEMAND



**Станислав
Гришин**

“Марьяж” — преферанс от фирмы “AF Computers” — отнюдь не старая игра. Скажем, моя версия — под номером 2.02 — датирована аж 15-м июля 1993 года. Однако, здесь, что называется, возраст не помеха, и я частенько ломаю голову, расписывая с компьютером пулю.

Откровенно говоря, сравнить эту игру не с чем. Вспоминается, конечно, старый добрый Preff Club, но соотносить его с “Марьяжем” даже не стоит — это просто разные “весовые категории”. “Марьяж” превосходит предшественника не только в качестве и удобстве интерфейса, — основным его преимуществом, на мой взгляд, стало существенно возросшее “мастерство” игры (если так можно выразиться по отношению к программе).

Не буду вам объяснять, что такое преферанс. После запуска программы вашему вниманию предстает меню со списком игроков (не более пяти). Далее вы или выбираете одного из них (правда, для этого следует знать соответствующий пароль), или входите в список “на новенького”. В последнем случае самые неудачливые преферансисты программой “забываются”.

В “Марьяже” есть несколько отличительных особенностей, позволяющих учитывать “привязанности” игроков. Так, можно установить не только размер пули, но и некоторые другие специальные параметры: например, полуответственный или ответственный вист, 6 пик — “Сталинград” или нормальная игра, проверяется или вистуется десятерная игра. Причем настроить любую из этих опций можно непосредственно перед игрой, а не однажды при “регистрации”.

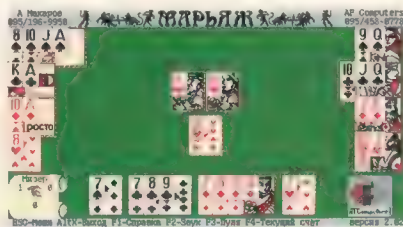
Радует в игре и наличие развернутой удобной системы электронной по-



мощи. В нее даже включено что-то вроде учебника “Как играть в преферанс”. Таким образом, обучаться премудростям преферанса можно прямо в процессе игры. К тому же начинающий игрок всегда вправе рассчитывать на помощь, если вдруг почувствует, что про-

грамма от него ждет чего-то такого, о чем он пока не имеет ясного представления.

Кроме того, в электронной “выручалочке” создатели “Марьяжа” предусмотрели такой замечательный раздел,



как “Наставление по игроцкому делу”, состоящее из “Азбуки преферанса” и “Игроцких бак”. В “Азбуке” приведены “основные” правила игры в преферанс, как-то: “Сперва посмотри в карты соседа — в свои всегда успеешь”, “Карта не лошадь — к утру повезет”, “Дыми больше — партнер дуреет” и прочие дельные советы. Изучив 35 пунктов “Азбуки”, вы, даже несмотря на то



что расстанетесь с осязательной частью своей совести, реально поднимете свой боевой дух. В “Байках” вы найдете с десяток наиболее популярных анекдотов, так или иначе касающихся карточных игр вообще и изучаемого вида в частности. Пересказывать их здесь не буду; купите игру — сами прочитаете.

Да, кстати, о цене. Тогда, в 93-94 годах, дистрибутив стоил не так уж и дорого — не дороже коробки дискет.

Несколько полезных советов

Теперь же сочту за честь поделиться с уважаемыми читателями своим скромным опытом обращения с “Марьяжем” как с программным продуктом.

Первое. Поскольку игра хотя и крайне редко, но порою-таки “виснет”, а все ваши достижения при этом аннулируются, я рекомендую файлы marriage.clb и preff.psr хранить где-ни-

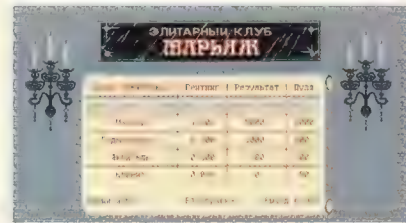
будь отдельно. Эта уловка может быть использована и в жульнических целях: скажем, перед запуском игры можно скидывать эти файлы в резервную директорию, а в случае крупного проигрыша их восстанавливать. Впрочем, надеюсь, среди любителей преферанса преобладают настоящие джентльмены.

Второе. Что ни говори, а программа играет пока все-таки хуже человека. Более того, у меня сложилось ощущение, что она откровенно слаба в мизере и распах. Поэтому серьезно учиться преферансу, играя лишь в “Марьяж” с компьютером, я бы не советовал; впервые сев за стол с “профессионалами”, не рискуйте слишком большими суммами — тут возможны и осечки. Прочтите на эту тему парочку



анекдотов из электронной помощи — это вас немного отрезвит.

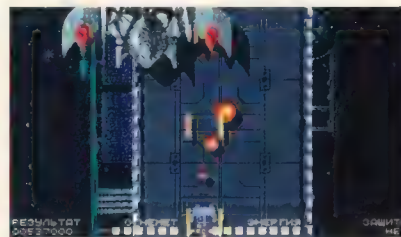
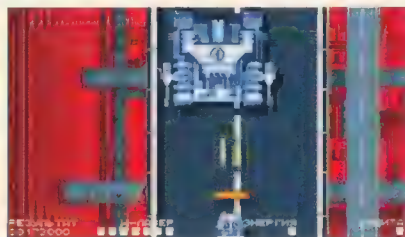
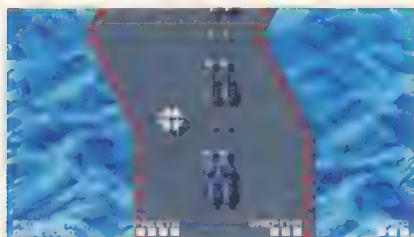
Третье. По мере роста вашего мастерства и места в списке лучших играть становится все труднее и труднее. Согласно высказанному моим приятелем мнению, “она, редиска, карты подсматривает!” (Возмущенный имел в виду программу.) Позднее, присматриваясь к действиям программы, я как будто и сам стал замечать, что подозрительно часто противники начинают угадывать снос на мизере или оставленную карту при игре. Хотя, наверное, тут уже начинает сказываться “звездная” болезнь. Понятное дело, настроившись на приятное и легкое “обдиранье” компьютера, морально тяжело сталкиваться с реальным отпором.



И последнее. Поверьте, никакая компьютерная игра, даже такая сметливая, как “Марьяж”, не заменит живого общения с людьми. Так что выключайте компьютер, собирайте друзей... И читайте вместе Games Magazine!



ТЕХНОВОЙ- ВСЕГДА С ТОБОЙ



Станислав Гришин

Пакет с загадочным названием "Технобой", состоящий из двух игр, произведенных российской фирмой "Никита", представляет довольно редкий для отечественных "игрушечных" разработчиков жанр "аркада".

Frantis — Mission II

Первая "игрушка" от "Никиты", Frantis — Mission II, — это наиболее изысканный тип "аркад", который в нашей еще неустоявшейся и неуклюжей терминологии можно было бы обозначить как "аркада-бродилка". Другими словами, для того чтобы успешно закончить поединок с компьютером, здесь помимо хорошей реакции необходим, так сказать, дар предвидения, ибо шутники-авторы имеют обыкновение "запихивать" выходы из уровней в такие места, куда не только Макар телят не гонял, но и где даже раки не зимуют. В общем, изощряются кто во что горазд. А ты ломай голову...

Довольно много подобных "исследовательских" моментов и в Mission II. Скажем, для открывания дверей необходимо обзавестись "ключами", а чтобы продлить жизнь (а также получить защиту) нужно набрать гору "сердечек" (от 10 штук), которые выпадают из поверженных врагов. Кстати, о недругах: ребята появляются, словно из рога изобилия, так что будут довольны даже те ухари, что спят и видят пострелять по всему, что движется. Причем вместо одного "заваленного" противника мгновенно возникает другой (даже DOOM милосерднее, в котором враги оживают только через полминуты). Короче говоря, это вам не Jazz Jackrabbit, и обычное ничегонеделанье, пауза в игре, здесь, увы, не выливается в веселую мордашку кролика, разглядывающего пространство вне вашего ПК, и в трогательные рыдания типа: "Вернись, я все прощу!", раздающиеся из динамиков. В Mission II все много проще: только вы почесали в задумчивости в затылке, как тут же какая-нибудь подскочившая на скорости курьерского поезда (подлетевшая коршуном, упав-

шая ломом сверху и т.п.) гадость нагло отнимает у вас драгоценную жизнь. А если она последняя?!

Если же вас не убили (то есть не появилась гнусная заставка Game Over), а лишь "погладили" пустым мешком из-за угла, вы остаетесь на прежнем уровне (спасибо, господа "никитинцы"! и даже на том же самом месте, где вас настиг очередной лом. Впрочем, право слово, лучше бы авторы направляли "раненых" игроков в зачин этапов-уровней, так как вы напрочь теряете все собранное ранее вооружение, а напичканные "сердечками" неприятели, словно в насмешку, продолжают плодиться с прежней интенсивностью.

Как мне показалось, игра задумывалась в довольно стародавние времена, о чем, например, свидетельствует необходимость ручной настройки. Во-вторых, Mission II поддерживает Sound Blaster, Covox и даже встроенный "спикер" (что только подтверждает мои подозрения), чей выбор осуществляется при запуске нажатием на 1, 2 или 3. Кроме того, требуется выбрать... тип компьютера: 286, 386 или 486. Мысленно почувствовав владельцам Pentium'ов (и фирме Intel в целом), я остановился на последнем пункте и... был потрясен. Видимо, разработчики имели в виду 486SX-25 с выключенной кнопкой turbo, так как на 486DX2-66 игра "летит" так, что даже шелеста крыльев не слышно. "Ха-ха-ха, — пролепетывают некоторые из вас, — а ты не тормози!" Согласен. Исправлюсь. Но, господа! Будьте же и вы милосердны: за "игрушкой" с такой скоростью "мысли" невозможно уследить даже в режиме демонстрации. Но что радует, так это возможность ручной настройки темпа игры под себя, для чего надо ухитриться нажать Esc один раз (точнее так, чтобы программа сочла, что вы нажали только один раз) и вместо предложенных 15 условных единиц выбрать по меньшей мере 50. В этом же меню можно перескочить на следующий уровень (вплоть до пятого). Правда, это вовсе не облегчает участи играющего, а, напротив, усугубляет и без того незавидное положение.

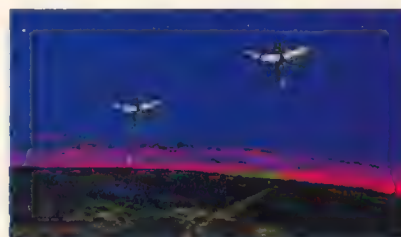
Подытоживая, могу сказать только следующее: Mission II очень похожа на "игрушки" для MSX. Помнится, первое, что пришло в голову, когда я столкнулся с данным продуктом "Никиты", это сверхпопулярный Vampir Killer. Полагаю, что подобная ассоциация — настоящий комплимент авторам игры. Одним словом, поклонники напряженных "стрелялок", к вам обращаюсь я, друзья мои: Frantis — Mission II — это просто клад!

Охотник на дороге

Не буду прибегать к дипломатическим экивокам, а сразу же сделаю официальное заявление: "Охотник" мне (и моим друзьям) понравился больше. Во-первых, он полностью русифицирован. Единственная английская надпись — Get Ready — появляется лишь в начале этапа. Кроме того, игра относится к другому "аркадному" жанру — это чистой воды "стрелялка".

Полагаю, что, столкнувшись с "Охотником", многие вспомнят Xenon Megablast II или Zanas, более известный на MSX. Однако сравнивать Xenon и разработку "Никиты" — все равно, что сопоставлять DOOM и Heretic, ибо, несмотря на идентичность замысла, вторые "игрушки" (рецензируемая и Heretic) много забавнее. Например, здесь довольно оригинален выбор скорости работы ПК: компьютер-черепаха, мустанг или гепард.

Игра предельно проста (простите поклонники Xenon'a, но я вынужден коротко описать ее сюжет). Выбрав один из трех сценариев развития событий (они различаются только видом героев-врагов), вы оказываетесь на дороге. Главная задача, естественно, — добраться до конца уровня. Помощников в этом деле мало, а вот помех — хоть отбавляй: самые разнообразные "бомбометы" (я бы рискнул назвать их вертолетами) и самолетоподобные авто. Если успевать хватать падающие "конфеты", то задача в чем-то облегчится — либо появится защита (на время), либо вы станете обладателем более мощного оружия. В конце каждого уровня, как и положено в любой приличной игре, вам предстоит одолеть некоего главного врага...



FRANTIS — MISSION II. ОХОТНИК НА ДОРОГЕ

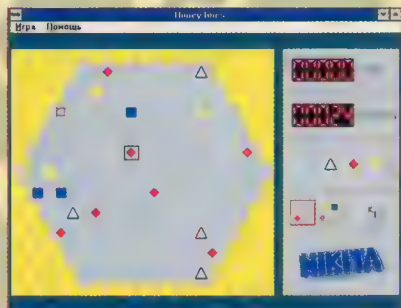


Старая песенка в новом исполнении

Рубен Петросян

Кто из нас не тосковал по старым временам, вспоминая, как мы долго мучили несчастного Принца Персии или гоняли по лабиринтам Рейхстага в Wolfenstein на вожденной 286-ой? Эта эпоха безвозвратно осталась в прошлом, а вместе с ней исчезли и многочисленные тетрисы, ксониксы и арканойды. В CGA-шный digger сейчас уже нельзя играть даже при выключенном турбо-режиме, а прежде жутко тормозившая на XT-шках Golden Axe теперь нервнует своей чудовищной скоростью.

Конечно, можно загрузить Wolf 3D в ваши шестнадцать мегабайт опе-



ративной памяти или сыграть в Abrams на Pentium, но эффект будет совсем не тот. Теперь всем рынком компьютерных игр владеет хмурый DOOM II и утонувший в крови Mortal Kombat, и никто уже не вспоминает старенький Block Out. А ведь жаль. Согласитесь, после утомительного программирования или в перерыве между уровнями в Magic Carpet приятно порой влезть в недра винчестера и, найдя там старинную "Перестройку", понаслаждаться минутами отдыха. Именно так, вероятно, и думали программисты русской фирмы "Никита", задумывая серию игр по старым сценариям, но с усовершенствованными деталями. Honey Lines — одна из них.

Построенная по принципу EGA-шной Lines, игра значительно отличается от своей предшественницы. Напомню, суть Lines состояла в составлении линий из шариков одного цвета: за ход вы двигали один шарик и получали взамен пять новых; шарик, выстроившиеся в ряд из пяти штук, сгорали, принося вам очки. Причем если вам удавалось выстроить в ряд более пяти шариков (добавляя последний шар в середину линии), очков за линию присваивалось гораздо больше.

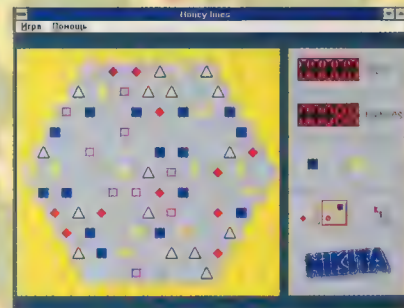
В новой версии цель игры осталась прежней, а все остальное кардинально поменялось. Главное, сразу бросающееся в глаза отличие — шестиугольные клетки и шестиугольное поле, благодаря которым линии можно выстраивать по шести направлениям, а не по четырем. Далее, двигать вам придется не шары, а различные значки с изображениями геометрических фигурок; возможно, это единственное неудачное нововведение — разноцветные шары одинаковой формы легче различать между собой, — но на общем впечатлении от игры оно практически не отражается.

Приятной неожиданностью является тот факт, что если вы поставите значок на стыке двух линий, состоящих из четырех таких же значков каждая, то они "сгорят" обе. Наконец, большим "плюсом" игры стала возможность не просто передвигать значки, а менять их местами: таким образом игра продолжается даже при почти полностью заполненном поле.

Сперва вам может не понравиться бездумное, на первый взгляд, представление значков и заполнение клеточек. К тому же, неизвестно, какие значки будут через два хода, (вы можете увидеть их раскладку лишь на

ход вперед). Появляющиеся значки, в свою очередь, размещаются по свободным местам абсолютно хаотично. Все это создает впечатление, что количество набранных очков зависит только от везения игрока.

Но уже после десяти минут общения с Honey Lines вы поймете, что все не так просто. Что не стоит перегонять значки из одной кучи в другую, так как гораздо полезнее подождать, пока они не наполнятся обе. Что, меняя значки местами, можно при правильном подходе сжечь несколько линий и что при достаточном умении игрушка словно преобразается и становится настолько серьез-



ной, что сами собой напрашиваются аналогии с шахматами.

Словом, попробуйте сыграть в эту игру после напрягающей нервы Cyberia или Myst — обещаю, вы не пожалеете.

Honey Lines	
Название	Honey Lines
Производитель	Nikita
Рейтинги	
Графическое оформление	1/2
Звуковое оформление	1/2
Сюжет	
Общая привлекательность	



Игра представлена компанией
"БУКА"

VIDEO SPEEDWAY

Еду на машине по шоссе...

из репертуара 2 Unlimited



Не сыскать того человека, который, включив прекрасным воскресным днем телевизор, не нарывался на дико визжащую, мгновенно портящую настроение стаю. С музыкальным сопровождением в виде двух мужиков, сонными голосами рассуждающих на тему грядущего подорожания колбасы и иногда оживляющихся на фразы типа "доедет или не доедет?". Мужики зовутся комментаторами, а вся эта бодяга — Формула-1. Если же просмотр соревнований по данному виду спорта кроме головной боли вызвал у вас еще и нездоровый интерес, можете смело читать дальше.

Автоспорт зародился, как говорится, давно. Все началось с того, что древние греки изобрели колесо и стали его активно применять. Именно им мы должны сказать "спасибо" за все достижения Советского Союза в области автомобилестроения и гонок Формулы-1 в частности. За сие изобретение весь люд греческий был награжден почетными грамотами и майками от филиала "Боржоми International" в Древней Греции, а отдельные стахановцы, отрабатывающие по две нормы, были приглашены на праздничный обед с участием Майкла Джексона, с распи-

тием Pepsi и народным исполнением суперхита "Black, White & Drewnie Greky".

Так поговорим же о таком русском национальном виде спорта, как гонки Формулы-1. Для начала немного истории. Первое соревнование проходило под селом Кукуево и было приурочено к очередной годовщине победы героического народа Африки над немецко-фашистскими оккупантами. Но вся эта затея у нас как всегда заглохла, а запад, не зазевавшись, провел первое состязание у себя в Англии, даже не пригласив советских спортсменов. С тех пор у них это дело так развернулось, что данный вид спорта стал одним из самых популярных, и пошли плодиться всеразличные игрушки... Верхом буржуазной мысли стала успешно осуществленная идея создать Video Speedway, где вам предлагается счастливая возможность стать одним из самых выдающихся пилотов планеты. Однако не все так просто — для начала вам придется прикупить курс Илоны Давыдовой, узнать, с какой стороны подходят к болиду, как его чинить, а также что это вообще такое.

Итак, все по порядку. Участвовать в гонках можно аж вчетвером. Но не торопитесь брать в руки паяльник и с садисткой ухмылкой распаивать один джойстик на четыре. Создатели игры не предполагали, что вы — активист кружка "Умелые ноги", и поэтому руководство пользователя не пестрит красочными лозунгами типа: "Граждане, соблюдайте очередь", "Кто здесь временные? Слазлы!". Также оно не содержит исключительно полезного в таких случаях списка адресов ближайших мастерских. В общем, играть вам придется по очереди. А чтобы как-то различать друг друга, вы можете покрасить головы своих гонщиков в разные цвета (в соответствии с цветом их авто). Ваши же компьютерные соперники ездят принципиально на машинах одинакового цвета. И даже не надейтесь с криком "Банзай!" гордо протаранить гоночный автомобиль с первым номером, потому что номеров на машинах тоже нет.

Вы можете пройти весь тернистый путь звезды автоспорта. Начинать надо с таких маленьких низко-

скоростных машинок, как карты. Да, именно таким был первый автомобиль Михаила Шумахера, каковой карт, правда, прожил до первого встречного столба. После того, как вы решились на этот отважный шаг, вам будет наглядно объяснено, что из себя представляет ваше последнее пристанище под названием "карт" (эх, буду погибать молодым), и показана трасса. Затем вы пройдете квалификацию и, заняв почетную последнюю позицию, выйдете на старт...

Когда же вам наконец надоест безучастно смотреть на пролетающие мимо вас машины соперников, я думаю вы все таки заглянете в боксы (а тем, кто вдобавок не знает что это такое, заглянуть будет интересно вдвойне). Там вам разберут ваш автомобиль чуть ли не до последнего винта и предложат кое-что заменить. В разряд кое-чего входит скорость, ускорение, tire traction (тайр трэксн) и такая важная для истинных самураев вещь, как прочность. Но, водитель танка, будь бдителен — безусловно, приятно ездить на машине с гордым именем Т-80, читая утренние газеты, пестрящие заголовками о сумасшедшем, въехавшем на трассу (о вас то есть), однако здесь есть и свои недостатки — "автомобиль"



VIDEO SPEEDWAY SPEEDWAY SPEEDWAY



получается ну очень тяжелым и ездит не намного быстрее велосипеда. Так что если кто-то из ваших соперников случайно доедет до финиша, то он станет победителем. Также вам не удастся испробовать такой излюбленный прием, как лобовая атака — в лучшем случае вы сможете съехать на обочину.

Для тех, кто уже потерял всякую надежду, воспользовавшись вышеописанными способами, существует меню "Advice", по вызову которого на экране появляется мужик, с деловитостью профессора починяющий что-то вроде "Запорожца". Он-то вам подробно и расскажет что, где и почему, предварительно прочитав лекцию на тему "Давненько я не встречал таких идиотов". Основательно модернизировав свой карт, можно наконец штурмовать пьедестал почести.

Сама трасса выглядит достаточно реалистично (ни одной живой души в радиусе километров эдак двадцати) и построена, само собой, в пустыне. Пустыня в игре бывает трех цветов — желтого, зеленого и белого. Так что таких вещей, как трибуны со зрителями, боксов с механиками и, соответственно, самого пьедестала в этой игре нет. Если же с вами

случайно случится что-то нехорошее, и вы внезапно войдете в число призеров, перед вами появится в меру симпатичная с виду девушка и, протягивая кубок, отмочит что-нибудь вроде "А где тот парень, который занял первое место?". Вдобавок перед этим знаменательным событием вы увидите небольшой видеофильм из истории автоспорта о том, "как хорошо приходить к финишу целым и невредимым, и что случается с теми, кто этого не делает".

За вашу первую попытку вы получаете деньги и можете смело их потратить... нет не на мороженное, а на покупку нового двигателя, предварительно написав деде слезное письмо на Украину с просьбой стырить последнюю модель ЗАЗ DX2-66 Turbo с родного завода. После этого вы будете частым победителем данного рода соревнований. Перед последней гонкой радостно объявят, что вы будете участвовать в самом коротком в истории картинга чемпионате (всего одна (!) трасса), и что вам этот чемпионат не в жизнь не выиграть. Если же вам это случайно удалось, можете смело переходить к следующей стадии — Формуле-3000.

Здесь возникает еще одна проблема — создатели данной игры с трудом понимали, что это такое, и поэтому в игру включили видеозаписи Формулы-1 образца 70-х. Также здесь вас ожидает сюрприз — гонка на оленях специально для чемпионов автоспорта! С трудом можно понять, как гоночный автомобиль может ездить по заледенелой трассе со скоростью 200 км/ч. И кто кроме тюленей будет на это смотреть? Создается впечатление, что вы самостоятельно собираете свой будущий болид (машина такая) при помощи наборов "Сделай сам", так как все соотношения скорости к ускорению, tire traction и т.д. остаются прежними.

Ваш второй чемпионат будет не менее длинным, чем первый, и после этого под звуки фанфар вы перейдете в королевский вид гонок — сами знаете какой.

Да, Формула-1 — вещь великая. Нигде нет таких скоростей, нигде не крутятся такие деньги, как здесь. Также следует заметить, что нигде нет таких трасс, как в Video Speedway. Даже не надейтесь прокатиться по уз-

ким улочкам Монако и врезаться в парочку отбойников — вы будете уныло ездить по какому-то кругу, гордо несущему это великое название, с обоями в виде главных достопримечательностей города. Сами же гонки не так уж сильно отличаются от тех же картов. Так что ничего, кроме унылой тоски, данное зрелище не навевает.

И, наконец, о тех самых потайных кнопках, в поисках которых вы перерываете все игровые издания. Их, как известно, у CD-i две: левая — газ и правая — тормоз, нажатие же двух кнопок одновременно приводит к переходу из игры в режим тренировки. Вот, собственно и все.

P.S. Если вам данная статья показалась недостаточно полным описанием на тему "Что и как делать, используя игру The Video Speedway", в самой программе существует меню "How to play", в котором вам наглядно, с картинками, все объяснят.

В остальном это обычная CD-i игра — море оцифрованного видео и звука и ровно полчаса вашего времени.

Ильин Алексей



Speedway	
Название	Speedway
Рейтинг	
Графическое оформление	□□□□□
Звуковое оформление	□□□□□ 1/2
Сюжет	□□□□□
Общая привлекательность	□□□□□ 1/2

SPEEDWAY

Games
Magazine #2

55



Кама-с-утра, или Американский Rasputin

Максим Хохлов

**Warning! Only for your
parents!**

Пряатель, если тебе еще нет восемнадцати, немедленно прекрати читать эти заметки и уж тем более не вздумай развлекаться с рецензирова-

ченных МУРа. Norton Commander для пациентов "Кашченки". DOOM для товарища Митина, лично. Ха-ха-ха. Не смешно. Впрочем, давно известно, что запретный плод сладок и именно поэтому может приносить большие барыши. Может, в этом и есть сакраментальный (он же сермяжный) смысл нанесения на коробку "игрушки" Voyeur надписи, устанавливающей возрастные ограничения для покупателей, а?

Замордованное дитя капитализма

Ладно, шутки в сторону. В одной коробке, кроме неприличной надписи на ней, есть еще симпатичный CD и досье на главных героев разворачивающейся на наших глазах драмы. "Драмы?— спросите вы.— Опять слезы и

сироты? Скока можна?" Можна, други! Трагизм Voyeur'a заключается в том, что один замордованный капитализмом парнишка, едва преодолев все тот же (указанный на пресловутой коробке) возраст, не пошел в учителя (слесаря, доцента и космонавты), а стал детективом ("детектив" — это звучит гордо? ой, сомневаюсь!), купил видеокамеру Betacam SP и, вооружившись сим немудреным предметом, принялся... подглядывать в чужие окна. (Как нехорошо! Ай-яй-яй!) Наплевав (а потом растерев) на принципы морали, наперевес с дорогостоящей импортной техникой, он ходит по городу, заглядывает в широко (я бы сказал: по-дружески) раскрытые окна и замочные скважины ничего не подозревающих граждан и снимает их невинные, но сомнительного характера (иногда) забавы. К счастью для граждан, часть особо сокровенных кадров до видеопленки так никогда



и не доходит, так как наш шерлок холмс страдает явной несообразительностью (не "даун", но все же): дело в том, что аппарат, бывает, требует свежих батареек, а у героя не хватает мозгов, чтобы перейти на стационарное энергоснабжение (от сети, ясно?), поэтому приходится постоянно бегать в магазин (естественно, за батарейками). Вот натура и ускользает. Жалко, парни, какие кадры пропадают!

Предупредительный выстрел в голову

И вот однажды, подковавшись описанным выше образом под кандидата в президенты США (некто Reed Hawke), наш наивный герой идет ва-банк, то есть в полицию. Или к порочному кандидату в клинтоны. Лично. Короче, как мазь ляжет. "В первом случае,— думает парнишка,— меня ждет зверская слава, а во втором жуткие деньги, ведь этот Reed — богатый, как дядя Сэм. А чего такого? Как говорят эти загадочные русские, с паршивой овцы хоть шерсти клок. Очень пра-



мой "игрушкой"! Ибо это грех. (Все, я предупредил, моя совесть чиста.)

Глупо, но это так: все чаще стали появляться программные продукты, пользоваться которыми можно только взрослым дядям и тетям (три восклицательных знака). Представляете, OS/2 для пенсионеров. Windows для матерей-одиночек. DOS для Кашпировского (как красиво звучит: DOS for Kashpirovski). UNIX для оперуполномо-



Игра предоставлена компанией

"ELISE"

вильно говорят..."

Но тут перед эрjouлем пуаро материализуется очень симпатичная молодая особа, которая, решительно прервав всякие попытки юноши к знакомству, изрекает довольно пугающую фразу: "Ты подошел слишком близко". (Чтобы это значило?) Пока ничего не подозревающий поклонник замочносважинных сцен (они же — постельные, интимные, откровенные, пикантные, любовные, фривольные и иногда эротические) пытается сообразить что к чему, девушка, не мудрствуя лукаво, достает никак не соответствующий ее миниатюрности пистолет-базуку и делает предупредительный выстрел в голову. (А куда ж еще?) Итог: крепко "раскинувший мозги" герой получает счастливую возможность заняться своим неэстетичным ремеслом с самого что ни на есть начала, ибо вы, в силу правил игры, вынуждены после этого перезапуститься.

Извини, дорогая редакция...

Итак, появилась ясность: Hawke за порочащие его сведения не заплатит. В лучшем случае свинцом. (А кому он нужен, этот свинец?) И мегрэ делает ставку на полицию... С этого момента рекомендую вам перестать отвлекаться на поиски все новых и новых пикантных сцен — смысл отныне не в этом. Главное — подловить эротомана Hawke в любой из тех моментов, который прогрессивная американская общественность оценит не иначе как "это ужасно!", что помешает новоявленному политику пробиться в Белый дом. Да, но как донести до широких народных масс компромат на кандидата в президенты? Ответ прост — добытые гадости надо передать в прессу. Верно, да только нашему герою недосуг, он в вечной запарке (горит на работе!). Поясню: человек, который спосо-

шаром покати. Короче говоря, извини, дорогая редакция, заскочить не могу, так как рыщу в поисках энергоснабжения...

Что остается? Искать союзников в стане врага, то есть в доме этого злыдня Hawke. Будьте предельно осторожны, ибо если ошибетесь и отдадите



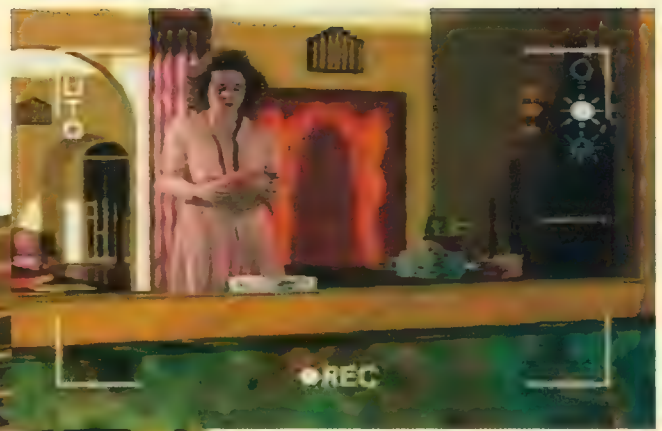
кассету кому-нибудь из соратников маньяка, перед вами тут же возникнет все та же суровая молодая особа с отнюдь не дамским пистолетом.

Инцест с эротоманом, или Успеть до полудня

Теперь коротко о распорядке дня, который принят в логове г-на будущего президента. Между прочим наш юный "штирлиц" заступает на наблюдательную вахту в субботу, в... четыре часа утра, так что судите сами, как они там разложились. Что ж, на заре Hawke любит перекинуться парой словечек со своей младшей сестрой — так, ничего для нас интересного, сцену можно и не снимать. В общем, экономим батарейки до лучших времен. Далее до шести пьемся в телевизик, по которому передают массу всяческих news, а ровно в шесть приступаем к подслушиванию некоего любопытного разговора (если, конечно, у вас нет проблем с английским)...

Так, а вот это уже достойно видеопленки! Мистер Hawke грязно пристает к секретарше, а избирателям очень не нравится, когда потенциальный президент оказывается законченным ловеласом. Но и это еще не все. Чтобы добить

противника и заставить его на веки вечные намертво задраивать все окна во всех помещениях, в которые он попадает, пошло ухмыляясь, запечатлим для потомков эпизод вручения г-ном Hawke алмазного ожерелья племяннице, сопровождаемый попытками инце-



ста. Порадовавшись за моральный облик и мужество девушки, которая сумела-таки устоять перед любовным напором родственника и канди-

дата в президенты (есть женщины в американских селеньях!), отметим, что неудачи на любовном фронте его нисколько не смущают. Ибо под руку тут же попадает... жена сына, и неунывающий Hawke-Распутин с места в карьер бросается в новое приключение. Напив очередную родственницу, он предпринимает отчаянную попытку совращения, однако невестка, бия себя в грудь и проливая крокодильи слезы, рассказывает тестю печальную историю о том, что нечто подобное с ней уже было (в 14-летнем возрасте), так что развратить ее очень сложно...

Вот и все, дружок. Труба зовет. Пора. Настало время действовать, необходимо срочно запускать собранный компромат в прессу, так как игра ограничена во времени. И если вы замешкаетесь и до половины одиннадцатого не сможете передать в СМИ отснятую кассету, то в понедельник утром будете наблюдать по TV радостную улыбку развратника, избранного в президенты. Одним словом, звоните в полицию или пытайтесь переслать материалы приятелям, живущим в доме напротив.

И еще один — антидетский — warning: в "игрушку" введен код 3333, набрав который можно увидеть все, что описано выше. Как вы догадываетесь, его можно менять...



бен избавить Америку от президентасексуального маньяка, судя по всему, может покидать свой боевой пост только тогда, когда в его Betacam'e садятся аккумуляторы и надо бежать за новыми батарейками. А вы же знаете какие в Штатах магазины: на полках —

Voyeur

Название игры: Voyeur
Производитель: Phillips

Рейтинги

сюжет:	□□□□ 1/3
музыка:	□□□□ 1/2
графика:	□□□□ 2/3
Общий рейтинг:	□□□□ 2/3

CD-1

VOYEUR

Есть как минимум три причины,
по которым имеет смысл подписаться на наш журнал.

Регулярно получая

Магазин Игрушек

Вы:

- будете в курсе игровых новостей как России, так и всего мира;
- увидите описания игр, сюжеты, секретные коды и множество другой интересной информации;
- сможете выиграть первоклассные призы в проводимых нами среди подписчиков лотереях.

Для этого необходимо отправить копию подписного талона по адресу:

Москва, 119517, а/я 9

Подписавшись на наш журнал, вы получите единственный в стране
универсальный игровой журнал,
в котором есть все.

Так что подумайте

SEGA MEGA DRIVE II
SEGA MEGA CD-2
3DO
SUPER NINTENDO
PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
SEGA 32X

SEGA MEGA DRIVE II SEGA MEGA
CD-2 3DO SUPER NINTENDO
PC CD-ROM SONY PLAYSTATION SEGA
32X

Компания "БУКА" — официальный
дистрибьютор SEGA, ELECTRONIC
ARTS, VIRGIN, SONY E.P.L.,
ACCLAIM, KONAMI, CODEMASTERS,
U.S. GOLD, CORE DESIGN, TEKMAK, GAMES
INTERPLAY, AMERICAN
LASER GAMES

Обращаясь к "БУКЕ", вы получаете из
первых рук компьютерные видеоигры
и CD-ROM-дискеты ОРИГИНАЛЬНОГО
ПРОИЗВОДСТВА, приставки и
аксессуары самых "крутых" форматов

SEGA MEGA DRIVE II SEGA MEGA CD-2 3DO SUPER NINTENDO
PC CD-ROM SONY PLAYSTATION SEGA 32X

PC CD-ROM SONY PLAYSTATION SEGA

КОМПАНИЯ "БУКА"
МОСКВА,
КАШИРСКОЕ ШОССЕ,
Д.1, КОР.2
ТЕЛ.: 111-5150,
ФАКС: 7-095-111-7060

SEGA MEGA DRIVE II SEGA MEGA
CD-2 3DO SUPER NINTENDO
PC CD-ROM SONY PLAYSTATION SEGA
32X

АДРЕСА МАГАЗИНОВ В МОСКВЕ:

ул. Никольская, д.3, "Белый Ветер", м. Лубянка,
центральный "Детский Мир", 1эт., 5-я лестница, м. Лубянка,
Варшавское шоссе, д.16, книжный магазин, м. Тульская,
Большая Якиманка, д. 23, "Дом игрушки", м. Полянка, м. Октябрьская
ул. Земляной Вал, д.54/3, "Самсон-Электроника", м. Таганка,
проезд Сапунова, д. 5/4, "Меркурий", м. Площадь Революции,
Суворовская площадь, д. 6, м-н "Золотая Орхидея", м. Суворовская,
Волгоградский проспект, д. 78/1, "Диапазон", м. Кантемировская,
Профсоюзная, 154-а, м-н "Видеоигры".



Все на борьбу с ДРАКОНАМИ

Алексей Степанюк

В последнее время многие фирмы-производители игр для "сеги" воспылали любовью к приключениям со сказочным сюжетом.

Не избежали этого увлечения и фирмы Ready Soft и Epicenter Interactive, решившие порадовать фанатов Sega MegaDrive новой приключенческой игрой Dragon's Lair. Судя по всему, создание "игрушки" отняло уйму времени у массы талантливых людей. Но их старания не пропали даром: Dragon's Lair доставляет истинное наслаждение.

Как мне кажется, наиболее тщательно авторы трудились над графикой: художественные прибамбасы "Дракона" убедят кого угодно, что здесь творили подлинны мастера своего дела (короче, мастера-золотые руки). Палитра цветов — преимущественно мрачная, чего, собственно, и следовало ожидать — ведь действие происходит в подземелье заколдованного замка. Чудики выписаны с необыкновенной выдумкой, одна беда — большинство из них не идентифицируются. Поясню: если дракон — он и в Африке дракон, то как можно обозвать нечто розовое в крапинку с глазами на щупальцах? Или этакого крокодила-переростка в королевском одеянии? А? Нет ответа? То-то...

Million dollar hands and head и у того, кто придумывал для игры музыку. Шквал звуков — шагов, ударов оружия о стены и не только о них, воплей уничтожаемых призраков, возгласов, бормотаний чудиков и т.п. — прекрасно дополняет мрачный видеоряд и создает атмосферу жуткой таинственности.

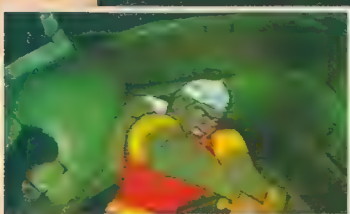
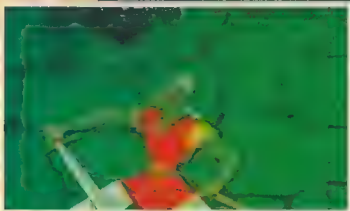
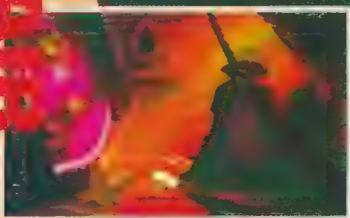
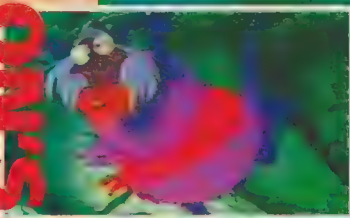
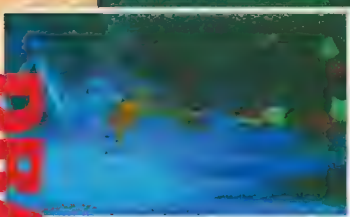
Хочу сразу заметить, если вам повезет и вы сумеете таки доплыть до победного конца, то из динамика вашего TV раздадутся обворожительные вздохи прекрасной принцессы, восхищенной вашими силой, смелостью, мужеством и прочими достоинствами. На этом, впрочем, закончим обсуждение фасада игры и перейдем к ее анализу.

Действие разворачивается в те времена, когда на Земле не было ни ООН, ни НАТО, ни даже СНГ. По планете бесцельно бродили скопища трубадуров, и в поисках уцелевших драконов рыскали одинокие рыцари ("зеленых" и Green Peace тоже еще не было). Всюду были понатыканы замки, в которых жили глупые короли и их прекрасные умницы-дочери.

Но нас интересует только один человек — некий рыцарь-одиночка. Иногда этот удалец выходил на охоту и убивал парочку-другую драконов, что со страшной силой помогало росту его славы, которая множилась день ото дня. В общем, наступило время, когда рыцарь стал штатным истребителем драконов при дворе одного очень недалекого монарха (к несчастью, прекрасной дочери у него почему-то не было, да и, честно сказать, недосуг было нашему герою думать о семье — во-первых, молод, во-вторых, ратные заботы).

Шло время, рыцарь становился все более известным, и в один неприятный момент попал в поле зрения всепланетного синдиката колдунов и драконов, который специализировался на проведении вредительских актов против людей. Дело в том, что в одной из своих вылазок рыцарь нечаянно зашиб двух чудиков из этой восхитительной организации, и синдикат решил уничтожить нахала. С этой целью из запасников бы-

ДРАГОМ'S LAIR



Игра предоставлена компанией
"БУКА"

ли, извлечены на свет божий, самые омерзительные твари. Монстров поместили в развалины замка. По королевству поползли слухи...

К той поре наш молодец перебил всех драконов в своей округе и откровенно маялся от безделья. Поэтому, услышав о наличии замка, битком набитого чудовищами и привидениями, он тут же взнуздal своего боевого коня, забрал у властителя причитающуюся ему плату (что вызвало недовольство короля) и ринулся на подвиги.

Оный замок с привидениями находился во владениях другого, доброго короля, который, устав от бранных дел, коротал время, занимаясь разведением капусты. И тогда наш герой, решив избежать международного скандала, сначала устраивается на работу к местному монарху, справедливо считая, что замок от него куда не уйдет. Но тут его подстерегает новое препятствие: парень буквально впадает в каталепсию от одного вида царевой дочки. "Хороша-с!" — думает он и выпадает назад, в нормальное состояние, но уже безнадежно влюбленным. Короче, железный, а сломался, задумался о загсе...

И быть бы пиру, да один свихнувшийся призрак вдруг похищает (слава богу!) принцессу. И король бросает в массы призыв: "Принцессу в жены и полцарства в придачу тому, кто!..." По правде сказать, чудики давно уже мешали самодержцу — из-за них плохо росла капуста...

Услышав клич, многие храбрые (и не очень) воины бросились разбираться с охамевшими призраками, но те ждали в гости конкретную личность и связываться с другими ратоборцами не хотели. В связи с этим прискорбным обстоятельством по всем городам и весям пополз слух примерно следующего содержания: "Слышали, один из королей, видимо, упрев от мирной жизни, с дуба рухнул, привидений узрел, которые якобы украли у него дочку..." Все бы ничего, но эти сплетни сильно повлияли на трудовые инстинкты тех людей, что зарабатывали на жизнь содержанием больниц для царственных умалишенных.

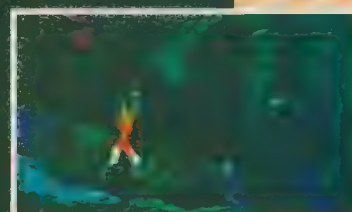
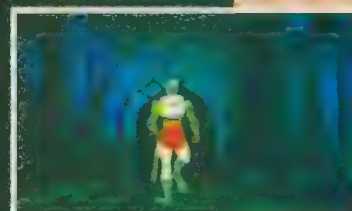
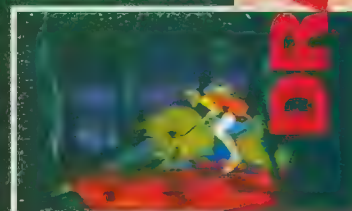
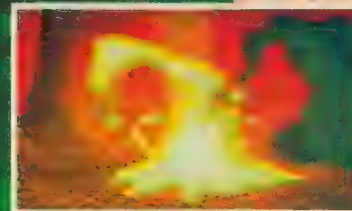
Чтобы опровергнуть эти гнусности, бедняга-король обратился к нашему герою с просьбой разобраться в создавшемся положении и навести прежний справедливый порядок. Рыцарь с радостью взялся за предложенную "халтуру", выхватил свой могучий меч и помчался на разборку с темными силами. По дороге в недружественный замок ему встретилась старушка, которая поведала молодцу о том,

что всеми делами у злодеев заправляет некая шайка-лейка, штаб-квартира которой находится совсем в другой стороне, и принцессу держат именно там. Из дальнейших словоизлияний бабульки стало ясно, что во главе банды стоит какой-то пахан, то есть субъект похожий на крокодила-переростка. В борьбе с ним и его подручными могут помочь магические предметы, разбросанные по всему замку.

Вооруженный этим знанием (а знание, как завещал товарищ Бэкон, это жуткая сила), рыцарь развернулся и поскакал громить указанную старушечницей "малину". Однако, так и не добравшись до оной, неожиданно понял, что лошадь вдруг превратилась в упрямого осла, то есть дальше идти не хочет ни в какую. Пришлось рыцарю спешиваться и лично ступать по шатким доскам подвесного моста, ведущего к неприятельскому замку.

Этот момент знаменует переход от "трепалогии" и созерцания к действию. Рыцарь (на пару с вами, конечно) должен победить главаря и освободить прекрасную принцессу. А там — и игра конец.

Несколько замечаний, касающихся стратегии вашего поведения. "Игрушка" сделана по принципу "действие героя — только в определенный момент времени". Так что просто тупо долбить по кнопкам джойстика — занятие зряшное: если не наступило время "X", персонаж все равно будет пассивен, как рыба на сковородке. И, напротив, при первых же признаках опасности жмите на все кнопки сразу, выхватывайте меч и т.п., то есть делайте то, что, по вашему мнению, должен делать сейчас рыцарь. Ибо промедление смерти подобно. Но учтите, в "Берлоге дракона" есть всего два способа остаться в живых: либо вы, орудуя мечом, уничтожаете всех монстров, либо просто убегаете (уворачиваетесь) от нападающих противников. Третьего не дано.



DRAGON'S LAIR

Dragon's Lair

Название игры: Dragon's Lair

Производитель:

Ready Soft & Epicenter Interactive

Рейтинги

сюжет:   

музыка:    1/6

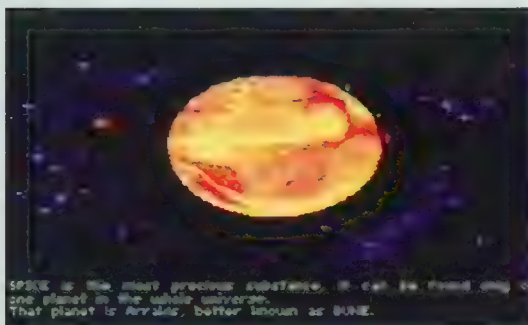
графика:    1/4

Общий рейтинг:    1/4

Пол Атридес: veni, vidi... vici!

АНТОН ЛИТВИНЕНКО

...Мы в далеком будущем. Человек, вооруженный спайсом, сумел исследовать множество неземных миров. Спайс — самое ценное, что есть во Вселенной, однако это волшебное вещество можно найти лишь на планете Арракис, более известной под именем Дюна. Дюна —



пустынный уголок Вселенной, жители которого никогда не видели дождя. Контроль над этой планетой захватили жестокие Харконнены, давние враги Атридесов. Но Император Вселенной милостив, и вот вы отправляетесь на забытую богом Дюну...

Итак, вы, Пол Атридес, оказались на Арракисе. Сначала планета представляется вам совершенной загадкой, ваши знания о ней равны нулю, а пополнить их можно лишь из бесед с обитателями дворца Атридесов. Этот дворец — тылы Пола и его семейства, их единственное укрепление в почти незнакомом мире, в котором действуют свои специфиче-

ские законы, в мире, полном своеобразных проблем и особенностей. Впрочем, Атридесы и Харконнены — не единственные обитатели негостеприимного Арракиса. Среди выжженной солнцем пустыни находятся съетчи — укрытия так называемых Свободных, коренных жителей Дюны. Именно с ними Пол и должен наладить контакт, чтобы привлечь их отряды на свою сторону.

Благо, Харконнены невольно облегчили эту задачу — из-за жестокости этого семейства большинство Свободных просто мечтает присоединиться к Полу и мстить ненавистным хозяевам жизни. Большинство, многие, но, увы, не все. Часть "фрименов" (Свободных) придется настойчиво убеждать в том, что вы достойны стать их вождем.

Кстати, не удивляйтесь таким загадочным репликам Свободных, как, например, "Could he be the One?.." Если они будут ставить вас в тупик, и вам захочется выяснить, о чем это говорят аборигены, полистайте одноименную (с "игрушкой") книгу Фрэнка Херберта, которая и явилась первоосновой данного компьютерного действия.

Да! В деле убеждения сомневающихся Свободных вам очень поможет Стилгар — предводитель этого загадочного народа, которого можно и нужно найти в одном из

съетчей. Кстати, сведения об еще неизвестных вам поселениях "фрименов" можно получить в уже знакомом Полу (и, естественно, вам) съетче, так что время от времени не ленитесь облетать их на своем топпере. Авторитет Пола в глазах Свободных сильно возрастет после встречи с Харах — вдовой одного из Свободных, с которой, впрочем, следует вовремя расстаться, отвезя ее в родной съетч. После этого randevу со вдовушкой Стилгар покажет Полу селение, в котором живет Чани. А что делать дальше — пусть подскажет вам опыт. Либо чутье. У кого что есть... Здесь следует заметить, что помимо прочих неоспоримых достоинств, Чани умеет лечить, что чрезвычайно пригодится Полу в дальнейшем. Но, к сожалению, о том, что она неплохой доктор, Чани "вспоминает" только тогда, когда в съетче нет посторонних. В иных случаях с лечением ничего не получается. Понятно, что это может здорово помешать и создать в будущем дополнительные проблемы.

Общаясь со Свободными, не стоит





Айдахо. Кроме того, через этого человека проходят все счета из деревень за различную технику, купленную в кредит. Кстати, знаете, что торговцы, чьи счета давно не оплачивались, могут взять и отказать продавать вам что-либо.

Warning! Исследовать нужно не только пустыню, но и собственный дворец, так как в начале игры около двух

третей комнат Полу совершенно не известны. В этом деле может помочь Джессика, способная обнаруживать потайные двери. И еще одно: помимо открытых комнат во дворце есть склад оружия, центр связи (отсюда уходит спайс для Императора) и мечта всех Свободных — сад.

К слову, сотворить из сморщенной Дюны райский сад — это также одна из ваших задач. Со временем Пол обнаружит отца Чани, так сказать, вольного садовода, который выращивает растения, способные выжить на Дуне и дать ей влагу. Встретившись с ним, можете смело посылать Свободных на посадку ростков. Но помните: влажность и спайс — две вещи несовместные: там, где появилась растительность, спайса уже не будет. Такова суровая действительность Арракиса.

Теперь настало время вспомнить, зачем Атридесы прибыли на Дюну, и приступить к выполнению основной задачи — уничтожению Харконненов. Вскоре выяснится, что Гурни Хэмек — не только неоценимый помощник в поиске съестной, но и замечательный сэнсэй — наставник ваших Свободных в части боевых искусств. Чтобы реализовать эту способность Гурни, вам следует отвезти его в одно из поселений и оставить там на некоторое время вместе с как можно большим числом «фрименов». Потерпите немного, и мастерство Свободных достигнет уровня «Expert». На этом обучение можно заканчивать — все, что можно, уже сделано. Остается одно — основательно вооружить войска Атридесов, поскольку голыми руками сражаться довольно неудоб-

но. Игра предоставляет несколько вариантов вооружения: во-первых, это так называемые крисножи — ножи, изготовленные из зубов песчаного червя, именуемого Свободными Шаи-Хулуд (Создатель); во-вторых, имеются ласганы — лазерное оружие (более мощное, нежели криснож); наконец, есть «weirding modules» — оружие, несколько уступающее атомному. Все это богатство можно добыть в захваченных крепостях Харконненов, а крисножи, ласганы и weirding modules, кроме того, купить в деревнях. Кстати, поначалу лучше захватывать те укрепления, которые наиболее удалены от дворца противника, постепенно приближаясь к нему. Сам же вражеский оплот нужно атаковать в последнюю очередь, предварительно посоветовавшись со своим окружением.

Теперь несколько слов о воздействии спайса на человеческий организм. Спайс на Дуне есть буквально повсюду. Даже в еде. Вот почему у всех Свободных такие странные безбелковые голубые глаза. Крепитесь: через некоторое время точно так же будет выглядеть и ваш доблестный Пол. Но это еще не все! Внимательно прислушиваясь к советам Джессики, Пол сможет обрести способность общаться со Свободными на расстоянии (все возрастающем и возрастающем — вплоть до размеров планеты), что очень ценно, если вспомнить о борьбе с Харконненоми. Но и здесь следует быть осторожным: например, Вода Жиз-



ни для неподготовленного человека — что твой яд. Крайне вредят здоровью и длительные прогулки по пустыне — даже в стилсьюте (без него это вообще верная смерть).

Итак, дорогой поклонник «игрушки» Dune, добывайте спайс, бейтесь с Харконненоми и не забывайте, что в случае победы вас ждет... почетный императорский пост! Надеюсь, вы согласитесь со мной, что поуправлять Вселенной — это что-то!!

DUNE

Игра представлена компанией
"БУКА"

THE LION KING

МЕСТЬ ЮНОГО СИМБО

Алексей Посканенков

Однажды в далекой и жаркой Африке у короля всех зверей и птиц Льва родился сын. Великий шаман дал ему имя Симбо. Весть об этом событии разнеслась по всем джунглям. Ко Льву начали собираться звери и птицы, жаждущие поприветствовать своего будущего повелителя.

Не прибыл только Шрам, младший брат звериного короля. Будучи с детства злобным и хитрым львом, он люто ненавидел своего брата. Их отец, умирая, завещал королевство старшему сыну. Но у Шрама теплилась надежда, что братец когда-нибудь сгинет... Рождение наследника Льва перечеркнуло все планы Шрама, его надежды рухнули.

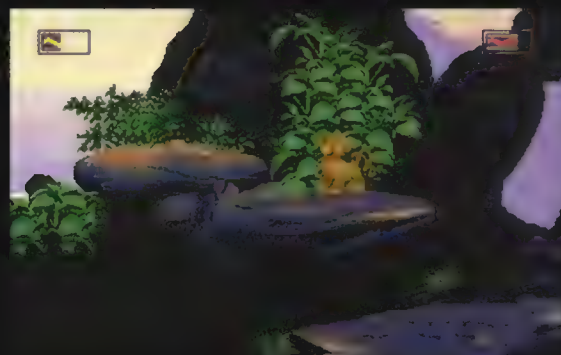
Симбо рос, у него появлялись друзья, львенок учился мудрости и честности. А в это время Шрам, сидя на кладбище слонов, обдумывал план по захвату трона. Помощниками должны были выступить коварные гиены.

В одно прекрасное утро Лев принял решение показать сыну королевские владения. Симбо был глубоко потрясен, когда, оказавшись на скале, увидел залитую солнечным светом саванну, в которой

росли тысячи прекрасных цветов и паслись бесчисленные стада зверей. И львенок решил сам познать этот мир — такой неведомый и манящий.

Путь юноши-льва проходил мимо небольшой скалы, на которой лежали тысячи ящериц, гревшихся на солнышке, и по уступам которой бегали в поисках пропитания дикобразы. Чтобы забраться наверх, Симбо приходилось прыгать с камня на камень, лезть по кронам деревьев. При этом следовало опасаться дикобраза, чьи иглы так больно ранили львенка. Несколько раз Симбо срывался со скалы, но, гордо встряхнув головой, снова начинал свой путь. Забравшись, наконец, на вершину, Симбо увидел бескрайние просторы саванны. Она поражала своей красотой и многоцветием. Кругом на зеленых равнинах паслись стада зебр и антилоп, в кронах деревьев резвились обезьяны, мешая жирафам в их полуденной трапезе. В маленьких болотцах дремали бегемоты, которых одолевала жара и москиты. "Вперед! В путь!" — решил львенок.

Поход Симбо начался с происшествия: он нечаянно угодил на носорога, который подкинул неуклюжего звериного принца на дерево. Там львенка подхватили обезьяны и стали перебрасывать его





из лап в лапы, пока Симбо не упал в гнездо какой-то птицы. Выбираясь оттуда, львенок оказался на шее жирафа, а с нее попал на спину страуса. Последний, обезумев от страха, прямо со своей неожиданной ношей побежал, не разбирая дороги.

Сумев все-таки соскочить с длинноногой птицы и перебравшись через небольшое болотце, Симбо оказался в странном темном месте. Здесь повсюду валялись кости, черепа и бивни слонов. Львенок даже не предполагал, что он очутился на кладбище слонов, в самом страшном месте джунглей. Со всех сторон Симбо обступали опасности: глубокие пропасти, неожиданно отваливающиеся куски скал. Он едва не погиб, падая в ущелье. Лишь чудом ему удалось зацепиться за какую-то кость, оказавшуюся под лапой.

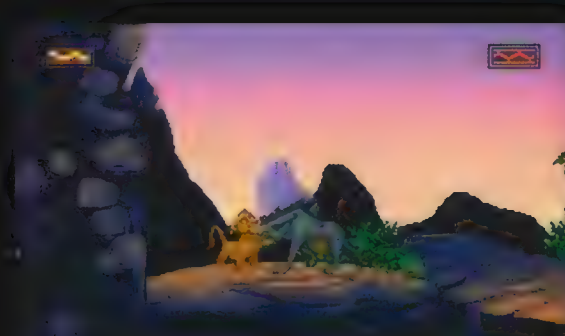
Вскоре Симбо встретил настоящих хозяев этого мрачного места — подлых гиен. Давая им бой, будущий царь зверей сумел понять, что он еще не настолько силен, чтобы победить. Так что пришлось ретироваться. Никто в лесу не подозревал, что это нападение было подстроено родным дядей львенка, Шрамом...

"Понюхав порох", Симбо больше не удалялся от родного дома, а если и приходилось совершать дальние путешествия, то кладбище слонов львенок обходил стороной.

Симбо рос, учился у отца премудростям жизни, ходил на охоту. Так проходили месяцы, пока не наступил роковой для Симбо и его отца день. Ранним утром дядя Шрам и его племянник отправились в большой каньон, в котором, по словам Шрама, юношу ждал сюрприз, приготовленный королем. Когда они спустились на дно, дядя заявил, что должен идти назад, за отцом Симбо. Наверху в это время сидели гиены, ждущие сигнала, чтобы загнать в каньон стадо антилоп.

И вот сигнал был получен. Антилопы плотным потоком, подгоняемым сзади гиенами, ринулись вниз. Симбо, увидев несущихся на него животных, попытался выбраться из каньона. Но тщетно. И тогда он побежал прочь. Убегать было очень трудно, так как все время приходилось увертываться от копыт антилоп. В каньоне стояла плотная пелена пыли, и это тоже затрудняло движение.

Тем временем Шрам, подав гиенам сигнал, побежал к королю, чтобы сообщить ему о несчастье с сыном. Добравшийся до злополучного каньона Лев увидел, что Симбо совершенно обессилел и едва спасается от обезумевших антилоп. И тогда король бросился на помощь своему единственному сыну. В два прыжка настигнув львенка, он сумел перекинуть его на ус-



туп в стене каньона. Но сам, увы, оказался под копытами метущегося стада.

Когда все закончилось, Шрам обвинил Симбо в смерти короля, и львенку пришлось бежать из царства. И вот однажды, совсем отчаявшись, он даже решил отдать себя на съедение хищным птицам.

В таком состоянии обнаружили Симбо его будущие друзья: суслик Тимон и кабанчик Пумба. Они помогли ему, и львенок нашел в себе силы пережить горе. Через некоторое время Симбо случайно встретил подругу своего детства, которая рассказала, что в тот день, когда погиб король Муфаса, Шрам пришел в долину и оповестил всех о гибели царя зверей и его наследника. Одним словом, дядя провозгласил себя новым правителем.

И Симбо решает мстить. Он тайком пробрается в пещеру Шрама, в которой завязывается ожесточенная битва... Кто выйдет из нее победителем, решать вам, дорогие читатели.

Игра была разработана в 1994 году фирмой Virgin Interactive Entertainment, получившей особые полномочия от кинокомпании Disney. Дело в том, что в основу этой "игрушки" положен замечательный мультипликационный фильм студии Walt Disney — "The Lion King".

Игра отличается прекрасной графикой. Герои прорисованы настолько хорошо, что создается впечатление, будто ты еще раз смотришь этот забавный диснеевский мультфильм. На том же высоком уровне выполнено и звуковое оформление.

LION KING	
Название	Lion King
Производитель	Disney Software
Рейтинги	
Графическое оформление	★★★★★
Звуковое оформление	★★★★★
Сюжет	★★★★★
Общая привлекательность	★★★★★

Эта предосторожность
"БУКА"

Червяк Джим и все-все-все

Павел Рожков



Когда-то, давным-давно, в одном из параллельных миров жил-поживал земляной червяк Джим. Жил себе, никому не мешал, никого не трогал, и был, в общем-то, обыкновенным рядовым червяком. Как водится, были у парнишки друзья, но (не без этого!) имелись и враги.

Среди последних числились такие популярные монстрики, как кот-

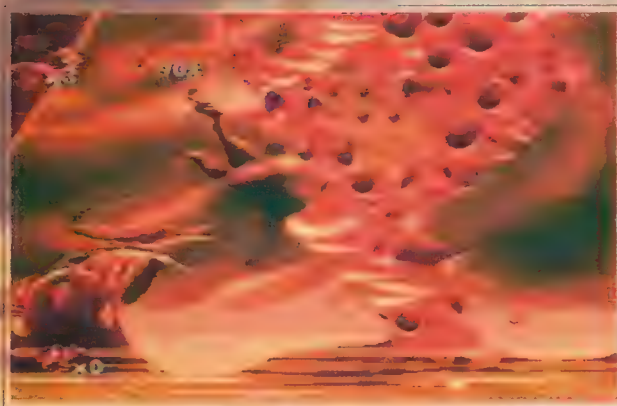
рыбешками, а рядом обычно гужева-лась Фифи, "коллега" Швырялки по пакостям, которая все время норовила цапнуть нашего героя за одно (а может, и за несколько сразу) место. В той же теплой компании — уже упомянутый майор Мукас — обезьяна с профессорским званием, всегда имеющая в запасе лишнюю пару рук; ворона, у которой, похоже, "не все

вредного и майор Мукас. Кот, например, все время издевался над бедолагой червяком, используя для своих "проказ" самые разнообразные приспособления и примочки, подозрительно напоминающие... карманные бомбы. Эх, сколько натерпелся Джим от этих взрывоопасных предметов!.. Другой "заклятый друг" — Швырялка — без от-дыха, по самую макуш-ку, закидывала Джима

вся эта публика так довела Джима своими выходками, что он, собрав вещички, удалился в неизвестном на-правлении, перед этим заявив мучи-телям, что еще вернется и отомстит за все обиды "по полной програм-ме". Через несколько лет до короле-вы дошли слухи о возвращении Джима. Да, Джим действительно воз-вращался, но от прежнего хлюпика не осталось и следа. Родные пенаты навестил герой, супермен, точнее — суперчервь. Настал час мщения! От этой кошмарной новости у короле-вы в висках застучало и в животе за-урчало (конечно же, от страха). Ко-роче говоря, тут и "игрушке" нача-ло...

Да-да, именно с этого и начина-ется "Earth Worm Jim". Вы вместе с ге-роем оказываетесь на свалке старых автомобильных покрышек, которую охраняет Фифи со товарищи-соро-дичи и Швырялка, готовая похоро-нить под рыбой любого, кто покусит-ся на ее гнусную "облысевшую" ре-зину. По пути на Джима могут напасть милые, но очень голодные птички, чрезвычайно охочие до червячков. Кроме того, в дело всегда готова вступить Фифи, которая, в отличие от тварей небесных, хватающих Джима за голову, пытается прилипнуть с прямо противоположной стороны (с той, которая "ответственна" за сиде-ние на стуле). Постарайтесь отде-латься от этих пернатых вурдалаков, используя все свое оружие. Хотя, стоп! Про него, про оружие, я еще ничего и не сказал. Итак, знаете: в распоряжении вашего героя есть прекрасный автоматик, этакий облег-ченный десантно-штурмовой вари-

И вот однажды



EARTHWORM JIM



ант. Плюс — буде на то воля Джима, в целях самообороны он может снять с себя... голову.

Путешествуя по свалке, можно неплохо оснастить автомат Джима самыми различными полезными прикормками, с чьей помощью он превратится в мощную пушечку. В свою очередь, другие находки идут на увеличение энергетика героя.

Преодолевая разнообразные препятствия в виде отслуживших свое холодильников, пасущихся на бескрайних просторах резиновой свалки коров, голодных птиц и сорочих Фифи, Джим может добраться до хозяйки всего этого барахла — а именно приснопамятной Швырялки, которая тут же начинает оплевывать червячка огромнейшими рыбешками. После ряда безуспешных попыток свалить Швырялку из пулемета осерчавший Джим бросает в обидчицу валявшийся неподалеку ящик. И (о, чудо!) окончательно и бесповоротно выбивает из Швырялки дух. А также пропеллер, который позволит отомстить чокнутой каркуше.

Последнюю, кстати, удастся до-

гнать в туннеле, выводящем аккурат к владениям вредного кота. Только помните: бегая за вороной, Джим пару-другую раз может вмазаться в астероиды, отличающиеся негалантерейным поведением (хоть тресни, не хотят уступать дорогу!). Но — нет нам преград, и ворона, в конце концов, все-таки приказывает долго жить. Аминь.

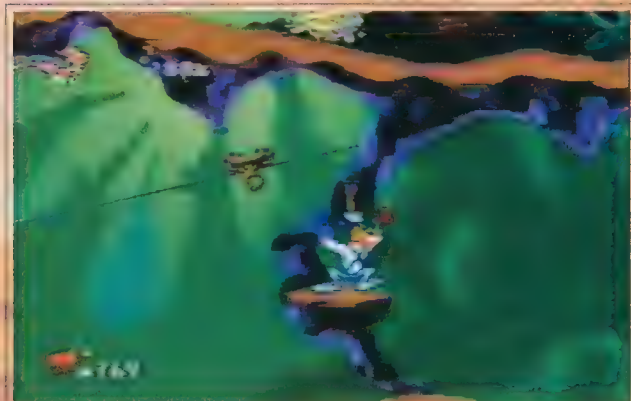
Попав во владения гнусного котят, Джим совершенно обалдевает (как и автор этих строк), ибо все, что находится в поле зрения, обжарено пламенем. А единственная дорога, по которой можно добраться до кота, охраняется соплеменниками успешно уснувшей Фифи, правда, ввиду яростного пожара, изрядно «загоревшими». «Но будет и на нашей улице праздник», — решает Джим и бросается на встречу очередным опасностям. И я его хорошо понимаю, ведь впереди, на линии горизонта, возлегает наглая кошачья морда. В общем, лучшего напоминания о прошлых обидах не придумать!

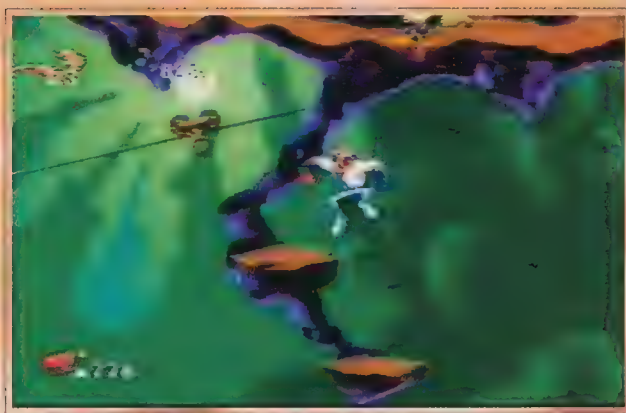
Продвигаясь к заветной цели,

Джим то и дело отстреливается от паковых агрессоров, однако это не умеряет их пыла познакомиться червячком. Однажды, наступив на странный зеленоватый кристалл, герой попадает в лапы огнедышащего... снеговика (представьте себе!), с которым, впрочем, быстро и без труда разбирается. Но вот потом... потом начинается чистая катавасия: то, понимаешь, какой-то счетовод-любитель забрасывает бумагами, не давая пройти в ворота (а их, кстати, с кондачка не откроешь, требуется крепко пошевелить мозгами), то вредный кот, взорвав свою любимую карманную бомбу, чуть не заваливает старину Джима камнями... Но случаются и более суровые вещи.

Почти добравшись до цели, Джим вдруг теряет свой волшебный костюмчик, который помогал ему передвигаться и отбиваться от обидчиков. Увы, после такой потери не остается ничего другого, как вспомнить молодость, то есть переходить на ползание по-пластунски.

Вот так, с натугой (с непривычки)





ерзая по подземелью, Джим попадает в некий закуток, в котором обнаруживает... свой костюмчик (!). Одна беда — тот лежит на невысоком навесе, а рядом — вредный кот, успевший вооружиться огнеметом.

Короче говоря, лишь заприметив славного Джима, кот тут же стреляет из своего малоприятного оружия. Слава богу, выскочившее пламя ударяет в стоящую неподалеку скалу. Однако огонь все равно с невероятной скоростью приближается к герою-червяку. С трудом перепрыгнув бушующее пламя, Джим делает попытку взлететь на навес с костюмчиком, но тщетно... Тем временем душегуб кот делает еще несколько выстрелов, и огонь охватывает опору навеса. Спустя несколько секунд все это рушится, едва не задев удалца-молодца Джима. Когда дым рассеивается, червячок обнаруживает, что враг попросту испарился, оставив в углу такую желанную джимову одежку.

Лихо запрыгнув в костюм и проверив вооружение, Джим отправля-

ется на дальнейшие поиски врагов. Искать придется недолго, так как кот (вот крокодилина живучая!) сам бросается на нашего благородного мстителя. Открыв стрельбу на поражение, Джим вдруг замечает, как от цели начинают отлетать некие силуэты с номерами

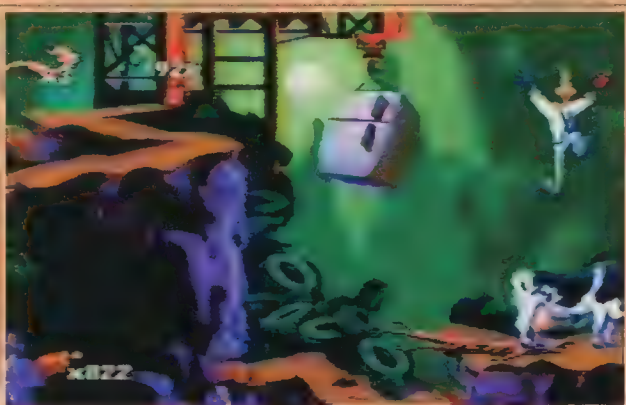
1, 2, 3... На силуэте с девяткой все, увы, и кончается. В этом эпизоде, конечно...

Все. Остановимся. Иначе у вас, до зубов вооруженных этой информацией, пропадет всяческая охота играть. А это нехорошо. Что же касается самой игры (а не сюжета), надо сказать, что она сделана настолько профессионально красиво, что время, проведенное за этой "игрушкой", летит, словно заводное. Уровни "Земляного червяка" закручены до такой степени, что предугадать, кто появится перед тобой на следующем экране (не говоря уже о следующем уровне), просто невозможно. Даже игрокам со стажем и с бурной фантазией. Не могу не упомянуть и о звуковом сопровождении.

Одни крики и вздохи чего стоят! Молчу уж о тех скрипо-писко-стонах, которые раздаются, когда вы попадаете в кого-нибудь из пулемета. Ну и конечно же, огромное наслаждение доставляют реплики Джима, особенно в тот момент, когда им начинают... завтракать.

В заключение — несколько слов о графике "игрушки". Нисколько не перехваливая, замечу, что она просто великолепна. Так, например, если оставить главного героя на некоторое время без внимания, то он начинает такое вытворять, что, как говорится, ни в сказке сказать, ни пером описать: парнишка то подбрасывает пушчонку, то использует свою собственную голову в качестве... скакалочки, а то и чего похлеще вытворяет.

И, наконец, пожалуй, самое главное: "Earth Worm Jim" — это игра, в которой время от времени просто необходимо крепко задумываться. Одним словом, замечательная игра.



Сумасшедшее ралли. По игре "Power Drive"

Павел Рожков

Вы когда-нибудь хотели участвовать в ралли? Я уверен, что это так! А теперь представьте, что вы — участник международного ралли (вот ведь, как здорово). Ну, что представили? Тогда смело запускайте "Power Drive". Первым делом вам надо решить такую задачу: участвовать в ралли "START GAME" или потренироваться "PRACTICE". Можно просмотреть и изменить управление ("CONTROLS"), имя игрока (или игроков, их может быть не более 8 человек, играть можно только поочередно). Если вы установили все так, как нужно, то переходите к самой игре. Это можно сделать двумя способами: "START GAME" — обычное начало; или "PASSWORD" — если вы знаете код доступа на уровень.

Вы видите карту с местом проведения ралли, прогнозом погоды, призовым фондом (это самое главное, а ради чего же ехать-то?) и временем суток их проведения. Далее, следуем на экран "SELECT A VEHICLE", где можно получить справочные данные о: "VEHICLE GROUP" — группе, к которой относится автомобиль; классе автомобиля (гонки); "COST" — стоимости автомобиля; и "FONDS" — вашей наличности.

Теперь можно поговорить о самой гонке. Вам предстоит получить квалификацию. За это время можно привыкнуть к управлению машины, собрать дополнительные денежные средства, просто покататься. Для квалификационного заезда отведен лишь один круг, так что его надо использовать с максимальной пользой. После такого заезда, вне зависимости от того, прошли вы квалификацию или нет, следует отчет ("STAGE RESULTS") о том, как был пройден этот круг. Вы можете узнать время прохождения трассы вашей машиной и автомобилем соперника, сумму вашей наличности, включая полученные только что деньги.

Теперь повезем ремонтировать свой автомобиль в ближайший бокс (это гараж такой), ведь без ремонта нельзя продолжать ралли на равных условиях с соперниками. Итак, машина оказалась на своем месте, то есть в боксе, рядом с механиком. Необходимо дать механику указания по ремонту машины и ждать их выполнения. В верхнем левом углу расположена картинка машины, на которой отмечается ремонтируемый в данный момент агрегат. За ремонт каждого узла необходимо заплатить. Значение надписей внизу экрана: "ENGINE DAMAGE" — двигатель, "TIRE DAMAGE" — резина, "SHOCK DAMAGE" — амортизаторы, "GEARTRAIN DAMAGE" — карданный вал, и "SPOTLIGHT" — бампер со светотехникой. Числа рядом означают процент износа соответствующего агрегата.

После починки машины вам предстоит гонка с соперником (по одной трассе). На вашем пути могут попадаться различные предметы, включая зрители — их бояться не надо, они существа безобидные.

Старт дается одновременно для двух соперников (игрока и компьютера). Машина, управляемая компьютером, сразу по-

старается прижать ваш автомобиль к обочине, но это не повод для кровной мести. Не надо устраивать после этого "гонки на выживание", хотя ответить можно. Надо все-таки учитывать, что соперник не живой человек, а кучка разнообразных микросхем, и ему пинания под бок абсолютно безразличны. Лучше собрать как можно больше денег и постараться меньше врезаться в ограждения, отбойники, мост и так далее. Надо проехать все круги за отведенное время (на каждой трассе оно свое). Количество кругов показано в правом нижнем углу экрана в виде непонятных, но очень изысканно выполненных ромбиков. Если прийти к финишу первым, то можно получить приличную добавку к собранным на трассе деньгам.

Даже когда машина мчится по бескрайним просторам страны (в которой происходят эти соревнования) по строго отведенному маршруту, ее просто жутко заносит на резких поворотах (да и не только на резких). Но если бы не это, игра просто потеряла бы интерес.

Теперь я позволю себе описать один заезд, проходящий в Норвегии.

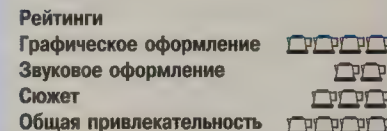
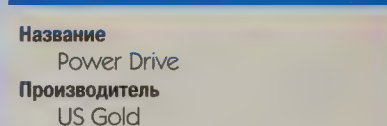
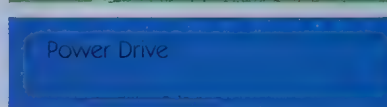
Вам предстоит за определенное время выполнить несколько заданий (они показаны внизу). После старта следует остановиться на линии с надписью "STOP", около которой постоянно дежурит мужчина с флажком. Ехать дальше можно только после отмашки флага. Ваша дорога идет в сторону "змейки". Пройдя змейку, постарайтесь попасть в нишу, ведя машину задним ходом. Заглушите свой мотор. Еще один мужик махнет своим пестрым флагом, и можно двигаться вперед. Если парковка и выезд прошли удачно, то следующей задачей, которую предстоит решить, является спираль. Самое главное — не влетать на нее на полной скорости, так как последствия могут быть просто фатальными. После спирали необходимо добраться до площадки с надписью "EXIT" и остановиться. Ну вот и все, этап окончен.

Теперь мне хочется поделиться своими впечатлениями о музыкальном и графическом оформлении игры. Честно говоря, мои выводы по графике и музыке нельзя считать объективными.

Музыкальное сопровождение этой игры можно было бы сделать намного лучше (так и хочется сказать: делай хорошо, а так — само получится). Хотя, конечно, во время игры на музыку особо не обращаешь внимания. К звуковым эффектам никаких претензий нет. Очень хорошо имитируется рев двигателя.

Можно похвалить создателей игры за отличную графику. При выборе автомобиля можно дифференцировать его марку не только по вывеске с названием. Бывает достаточно лишь посмотреть на его силуэт.

Тут, как говорится, и описанию конец, а кто дочитал — тот молодец.



POWER DRIVE

Игра предоставлена компанией
"БУКА"

Power Drive

Название	Power Drive
Производитель	US Gold
Рейтинги	
Графическое оформление	□□□□□
Звуковое оформление	□□□□□
Сюжет	□□□□□
Общая привлекательность	□□□□□

Games
Magazine #2



У каждого свои игрушки. Micro Machines

MICRO MACHINES

Павел Рожков



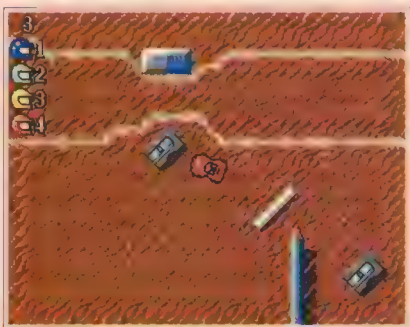
Представляем вам "Micro Machines" — замечательную вариацию на тему головокружительных автогонок. Вкусив славы на картриджах видеоприставок Sega, эта игра ныне уверенно покоряет пространства на винчестерах персональных компьютеров. Кого ни спроси — почти все,



кому посчастливилось сыграть в нее, буквально захлебываются от восторга. Я даже не поленился и вывел рейтинг "Micro Machines" среди друзей и знакомых. Так вот равнодушными игра оставила лишь три процента опрошенных. Согласитесь, что это о чем-то говорит, особенно если учесть все разнообразие игр для компьютерных приставок.



Как мне кажется, секрет столь большого успеха заключается в необычном сюжете. Дело-то в том, что гонки здесь проходят на иг-



рушечных автомобильчиках — отсюда и название "Micro Machines". А вы,

дорогие читатели, любили, небось, в глубоком детстве остервенело елозить по ковру маленьким драндулетом, жутко тарахтя губами и вгоняя в ужас домашнего кота? То-то же! Словом, тут для вас игра в игре.

Итак, вам предлагается пройти несколько так называемых этапов (говорю "так называемых" потому, что ничего общего с нормальным этапом гонок они не имеют) гонок на: багги, Формуле-1, Hot Rod'e, раллийной машине, "машине-убийце" (это такой вездеход на огромных колесах), моторной лодке и, представьте себе, даже на танке.

Перевели дыхание? Теперь давайте немного пофантазируем. Вообразите письменный стол, на котором в полном беспорядке навалены тетрадки, линейки, ластик, карандаши, дискеты, пистоны и много другой всякой всячины. Проще говоря, вспомните типичное состояние домашнего стола школяра-лоботряса. И вот, ухитряясь маневрировать среди этого бардака, по столу носятся маленькие машинки с целью столкнуть друг друга на пол. Представляете, что придумали в Codemasters! Разве не интересно? Экая забава! А тут еще и самому ведь можно поуправлять такой машинкой и даже побороться за призы!



Но не все так просто. Сделайте серьезное лицо, вот так, попрошу внимания. Вы можете выбрать режим гонки. Первый — гонка проходит по концепции дуэли, второй — с несколькими соперниками. Режимы эти

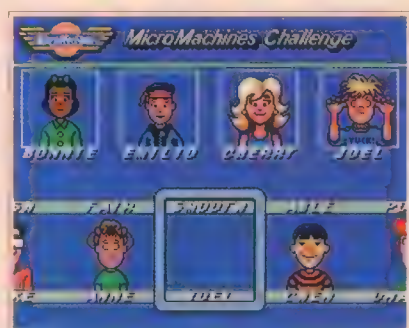
доступны, даже если случится играть вдвоем. В режиме дуэли вы встретитесь со своим соперником один на один и боретесь до тех пор, пока не



выиграете. В другом случае вместе с вами стартует еще несколько претендентов. Здесь нужно проехать определенное количество кругов и



занять как минимум второе место, а иначе придется начать все заново. Если играют двое, то это по сути гонка двух соперников, в задачи которых входит по-



бедить не менее чем в четырех гонках.

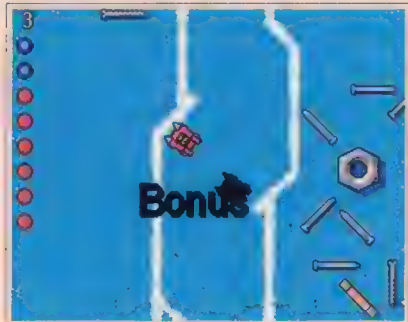
Создатели игры продумали кучу



Игра представлена иллюстрацией

"БУКА"

мелочей. Например, для каждого типа машин предполагаются соответствующие разновидности трасс. Вот машины типа "багги" вообще состязаются на песчаных трассах. Но у вас-то машинки игрушечные... обо всем догадались? Да-да, и в песочнице все мы когда-то протирали колесики на штанишках, заботливо крутя ручку красненького экскаватора.



Теперь же мы зачем-то выросли, приобрели видеприставку (или тем паче компьютер), а хитрый заграничный дядя проложил нам в ней трассу на песке, среди различных куличиков, лужиц, отпечатков ног и многого другого (на вашем пути могут встретиться и совочки-лопаточки, которые надо будет преодолевать). Но, несмотря на кажущуюся простоту прохождения трассы, дело это не из легких, потому что соперник частенько чинит такие пакости, после которых ваша машина то начинает медленно уходить под воду, то буксовать, попав на камни. Да что там говорить, и вам-то уже, я полагаю, не пять лет.

Однако величайшее ликование вам доставит танковые состязания.



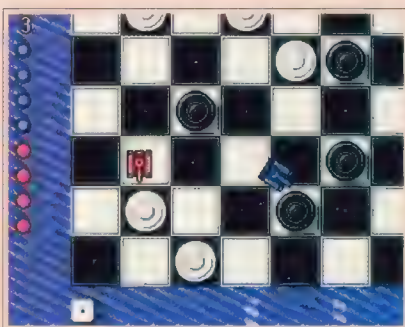
Эти самые танки, помимо того что носятся наперегонки как угорелые, могут еще и стрелять на ходу (почувствуйте вкус победы — засадить снарядам в своего соперника по заезду!). Не пугайтесь, если на пути будут валяться солдатики и какие-то шашки с картами. Все-таки самое главное — это не дать своему сопернику ехать ни впереди, ни — если удастся — сзади. Желаю вам повеселиться от души.

Расставим точки над "i". Раз уж



багги ездят по песку, танки по игральным картам, то вертолеты — ни больше ни меньше — должны хоть как-то летать. Кто же спорит! Летают они, родимые — правда, не в комнате, а в саду, среди ягодок. Полеты на вертолетах всегда впечатляют (вот, пожалуй, лишь чего мы не попробовали в детстве), но когда на них можно еще и "бортоваться", то эмоциям нет конца и края. Ух я тут на днях вогнал одного со всего разгона в оросительную систему! М-да... э-э-э... простите, о чем это я?

Ах да! Ну, а как вы думаете, где тогда должны носиться болиды Формулы-1? Ни за что не догадаетесь. Я уже не



удивляюсь выдумщикам из фирмы Codemasters... Да на на бильярдном столе, вот где! Просто дух захватывает, когда ваш болид на полной скорости шныряет в одну лузу, а вылетает совсем из другой. А по столу помимо бильярдных шаров разбросаны колоды карт, кии и прочая дребедень. Правда, с помощью карт можно "запрыгивать" на бортик бильярдного стола и там уже продолжать борьбу со своими конкурентами: сталкивать их на пол, запихивать в ненужные лузы, а самому улетать с трассы при поворотах, не успев вовремя притормозить.



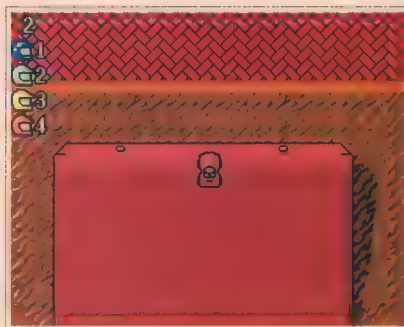
В общем, автоералаш какой-то.

Трасса для Hot Rod'ов представляет из себя письменный стол, по которому разлит клей, чернила, валяются карандаши и так далее. Мчась к победе, игроки методично вляпываются в эту канцелярскую трясицу.

В отличие от навороченных "ретро-дедушек", раллийные машины газуют по письменному столу, чья полированная поверхность облагорожена линейками, ластиками, тетрадиками. Искусство вождения — не вредиться и не свалиться со стола.

Для любителей плотненько поесть, особенно в дороге, имеется машина, передвигающаяся по обеденному столу, с которого после обильного завтрака ничего не убирали. На нем валяется большое количество крошек, масла, меда.

Пикантный кусочек — водная трас-



са. По ней можно передвигаться только на катере. Моторки носятся по мыльной пене и кускам мыла, отталкивая друг друга. Самое обидное, когда ваша лодочка попадает в водоворот и уходит под воду, оставляя все шансы на победу сопернику.

В завершение упомяну великолепную музыку, которая сопровождает вас в процессе выбора режимов игры и своих соперников, после старта ее сменяет звуковое сопровождение, имитирующее рокот мотора, грохот столкновений или падения вашей машины на пол.

На этом я прощаюсь с вами. Удачи на дорогах!

Micro Machines

Название игры: Micro Machines

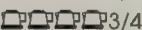
Производитель: Codemasters

Рейтинги

сюжет: 

музыка:  2/3

графика:  3/4

Общий рейтинг:  3/4

SEGA

MICRO MACHINES



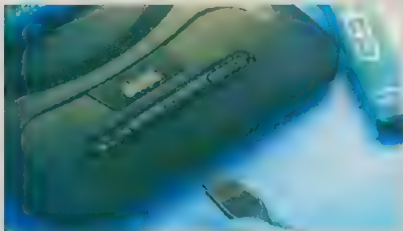


Jump into the action, ИЛИ убейте врага клюшкой!

Если вам наскучило жать на кнопки *game-pad'a* или вращать ручку джойстика вашей приставки, то вы можете приобрести новые "контроллеры" для вашей любимой приставки SEGA.

Станислав Гришин

Кто из вас не устал играть постоянно только двумя большими пальцами? И это в таких боевых играх, как *Mortal Kombat 2*, *Street Fighter* и т.д. Теперь у вас появился уникальный шанс "впрыгнуть в действие". Именно такой лозунг (*Jump into the action*) выбрала SEGA для своего нового детища — Activator. Нет речи не идет об утомительном до-рогой новой приставке. Речь идет об ус-



тройстве, которое вы сможете подключить к вашей любимой приставке SEGA и почувствовать себя настоящим бойцом в любой action — игре.

Описать Activator задача тяжелая. Даже производители делают упор не на печатную "рекламу", а на живую — на видеокассете. Но, надеюсь картинки хоть чуть-чуть помогут вам понять о чем идет речь. Activator представляет собой восьмиугольник, входя в который вы перемещаетесь в другой мир. Если вы давно мечтали "помахать ногами" с *Sub-Zero* один на один — просто "войдите" в Activator.

Итак, как сказано выше, Activator — это восьмиугольник. Как только вы перешагиваете границу Activator, это устройство автоматически отслеживает все ваши движения руками и ногами. Причем движения могут распознаваться на 3 уровнях. Невысоко от пола — удар ногой, на уровне пояса — удар рукой в корпус и на уровне головы — соответственно удар в голову. Никаких промежуточных уровней нет. То есть если вы недостаточно высоко поднимите руку при ударе в голову — промахнетесь. К такому разграничению, конечно, надо привыкнуть, но, в принципе, это устройство более естественное для игрока чем все джойстики вместе взятые. От игрока не требуется никаких специальных навыков. Если для удара с разворотом на джойстике надо было нажать, например, две кнопки и стрелку вверх одновремен-

но, то в Activator надо просто прыгнуть как вы хотите. Хотя как Activator отличается такой прием от простого удара в голову — Бог его знает! Желательно только не "выпрыгнуть из действия" (не улететь из Activator). Иначе в пылу борьбы можно разбить вдребезги и саму приставку. Кстати, сила "удара" никакой роли не играет, в принципе, можно просто легко поглаживать противника рукой. Хотя такие пацифисты, вряд ли купят картридж с *MK II*.

Хотя в общем-то, использовать Activator можно в любой игре, вплоть до *Super Sonic*. Но разработан он был именно для игр с интенсивным карате, боксом и всякое подобное "рукоташество и ногодрыжество".

"Ага", скажете вы, "раз Activator такой умный, его наверное очень тяжело подключить к приставке". Совсем нет! Установить его очень просто. Достаточно просто соединить 8 стандартных блоков и положить конструкцию на пол. После подключения к приставке (на вход обычного джойстика) надо подождать 20-40 секунд, пока приставка привыкнет к Activator, а Activator к приставке. На прилагаемой к устройству видеокассете



(она к сожалению записана в американском стандарте NTSC, не очень распространенном на территории России) подробно показано что и как. Кстати о кассете, там еще записан и рекламный ролик, в котором из двух живых игроков побеждает тот, кто использует Activator, а не обычный джойстик.

Второе устройство о котором хотелось бы рассказать — это клюшка. Нет, клюшка не является приложением к Activator, помогающим громить противников на расстоянии нескольких метров. Речь идет о клюшке для гольфа, точнее для компьютерного гольфа. Игра эта достаточно популярна на западе, а благодаря (в основном) компьютерным играм (и для приставок и для персональных компьютеров) становится популярной и

в России. Клюшка не такое универсальное устройство как Activator, ее поддерживают только "гольфовые" игры, хотя, конечно, в хозяйстве может и пригодиться. А если серьезно, то можно только порадоваться за владельцев SEGA, ведь подобное устройство для персональных компьютеров сделано уже давно. О клюшке рассказывать, понятное дело, намного проще. Клюшка она всегда клюшка. А для гольфа или для хоккея это уже неважно. Главное — есть за что схватить, и чем ударить. Кстати, в отличие от Activator, тут сила удара уже важна.

Почему все устройство называется клюшкой — большой вопрос. На самом деле, клюшка это только часть устройства. Не менее важна и вторая часть — подставка, которая и определяет все ваши удары клюшкой. Дело в том, что после "включения" клюшка все время выдает красный луч, который и улавливает подставка. Так что тренироваться в ударах из разных мест комнаты вы не сможете (или придется переносить еще и подставку). Помимо угадывания куда и как вы хотели отправить мяч, подставка выполняет еще некоторый набор действий. Например, наиболее опытные из вас наверняка знают, что даже для одной лунки, используются разные клюшки — в зависимости от расстояния до лунки. Спасибо разработчикам, вам не придется бегать от клюшки к джойстику и наоборот. Выбор нужной клюшки можно осуществить непосредственно самой клюшкой. Достаточно просто "посветить" лучом клюшки в один из специальных фотоэлементов. К сожалению, пока что не все игроки понимают клюшку так как надо. Лично мне профессионалы порекомендовали гольф фирмы Electronic Arts, как самый удобный. А с одной игрой, клюшка вообще работала очень плохо.

В следующий раз, мы постараемся рассказать еще об одной новинке, только появляющейся на российском рынке. Что это будет — пока секрет.

И последнее, не надо звонить в редакцию и спрашивать, где это можно купить. Позвоните лучше в фирму "Микродин-С", которая все это продает. Тел 208-9583.





ОПЯТЬ О МЫШАХ

Алексей Степанюк

Давным-давно, примерно 60 лет тому назад, один человек решил разбогатеть, и в результате на свет появился мультсериал, в котором роль главного героя исполнил (и очень неплохо) мышонок Микки. За прошедшие годы Микки вырос, мультики стали цветными, появился прекрасный стереозвук, но самое главное достижение Микки — это приобретение многомиллионной армии друзей и поклонников, отдельные бойцы которой хотели бы побывать на его месте. И вот, в 1994 году, некоторые очень ответственные работники фирм "Sony Imagesoft" и "Disney Software" решили объединить свои усилия с целью создания новой игрушки. Для выполнения этих наполеоновских планов был применен следующий рецепт:

- 1 взяли несколько хороших сценариев мультиков;
- 2 добавили всевозможных негодяйчиков;
- 3 обильно сдобрили получившуюся смесь качественной графикой;
- 4 добавили немного музыки народов мира;
- 5 все это испекли и подали на стол в виде компакт-диска и картриджа.

В итоге получилась очень неплохая "аркадная" игра, в которой Микки должен уничтожить всех темных личностей, оставшись при этом в добром здравии. Кроме борьбы с вредителями крайне необходимо выполнять разнообразные задания (например, проведение взрывных работ в домашних условиях), а их в игре изрядное количество. Эти задачи существенно облегчают достижение победного конца, хотя разработаны они по принципу: "Не сделаешь — дальше не пройдешь". Вот так идешь, решаешь задачи и вдруг обнаруживаешь, что жизни кончаются быстрее игры... Но огорчаться не стоит, так как добрые авторы поставили все-

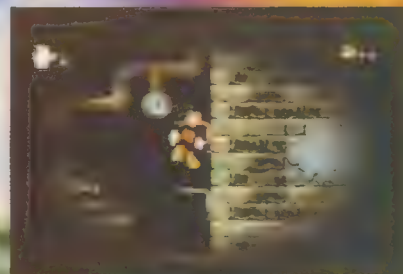
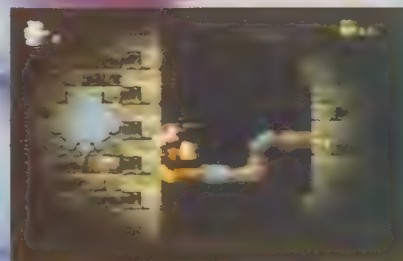
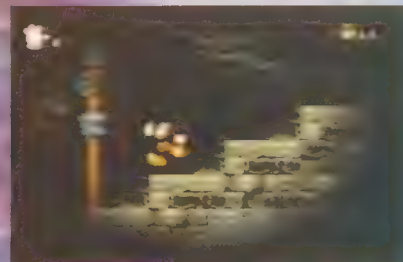
возможных предметов, продлевающих ваши трепыхания, как-то: дополнительные жизни, очень похожие на шапку-ушанку; звездочки, восстанавливающие силы; черные шарики, при помощи которых очень легко уничтожать всех тех, кто мешает; голубые (по цвету) яблоки, помогающие убежать от лося.

Теперь поподробнее о графике и музыке. Местность, по которой вы гуляете, дана в двухмерном изображении, но сами герои прорисованы так, что кажутся объемными. Цвета... А что цвета? Ведь рисовали диснеевцы, так что больше ничего говорить и не нужно.

Мелодии, как уже было сказано, позаимствованы у разных народов мира, и за их выбор композитору, по моему мнению, надо дать большую медаль. Звуки, всевозможные возгласы и вопли получились очень добротными и пришлось к месту. Последние, как правило, предупреждают о надвигающихся неприятностях и вообще применяются для создания игрового кайфа. На мой взгляд, самые лучшие звуки издают скелеты.

При ближайшем рассмотрении игры оказалось, что авторы маленько перестарались с отрицательными героями. Но, вооруженный безграничным терпением, я решил дерзнуть и, преодолев все препятствия, дойти до конца игры. Задача оказалась не из легких, так как в мою деятельность постоянно вмешивались всевозможные летающие, бегущие и прыгающие типы, столкновение с которыми чревато потерей жизни. После многочисленных летальных исходов первоначальный запал прошел и стало ясно, что здесь все-таки нужно думать.

Каждый шаг игры был подвергнут тщательному изучению. Уровни я проходил много, даже очень много раз (к счастью, паролей в этой игре нет). А



теперь представьте, сколько времени ушло на эту "манию". И ура! Время было потрачено не зря! В итоге, благодаря моим мучениям, у вас теперь есть возможность узнать побольше об этой чудесной игрушке. Начинается все с морского причала. Пирс сделан весьма реалистично:

ящики, краны, попугаи, портовые негодяи и так далее. Через все это нужно пройти, время от времени поджариваясь и пополняя свой боезапас. Этот уровень можно (в принципе) пройти тихо, но время от времени Микки совершает хватательные движения, раздражающие попугаев, и в итоге приходится с ними воевать. Кстати говоря, негодяев можно либо закидывать шариками (учтите, что с некоторыми личностями этот номер не проходит), либо забивать ногами,



что гораздо интересней. Прошли? Отлично. Идем дальше и попадаем в настоящий ужастик. Какое-то о-о-очень мрачное подземелье, где на вас постоянно пикируют летучие мыши, а скелеты имеют дурную привычку кидаться своими черепами (занятно до ужаса). Кто-то постоянно катит на вас бочки, довольно тяжелые, хотя уже радует то, что они не взрываются. Довершают картину скелетообразные пауки, которые, к счастью, ничего не делают. Стоит сказать, что именно на этом уровне было сделано одно ценное наблюдение: живучесть летающей нечисти определяется высотой полета. Имейте в виду, что скелеты делятся на два типа: быстроуничтожимые падающие и долгоиграющие ходячие. Нужно пройти уровень и освободить Плуто (в мультфильме он мелкий пакостник, а здесь — паинька), но его сторожит мерзкий тип в медицинском халате. Так, разбираемся с ним и идем гулять в лес.

Деревья, кусты, камешки, различные водоемы на заднем плане (да, кстати говоря, эта игрушка одна из тех, где задний план проработан очень качественно) создают красивый пейзаж, что очень характерно для Disney Software. Вокруг покой и тишина. Время от времени сверху падают ветки и камни, мимо проносятся издающие дикие крики лось, спешащий непонятно куда. В одном месте уровня бродит очень подозрительный куст, но не обращайтесь на него внимания — он совершенно безобиден. Сначала все очень весело, но потом, видимо в результате маленькой ошибки авторов, становится еще веселей: вы оказываетесь перед лосем. Теперь нужно быстро-быстро "делать ноги". Убежали? Нет? Замечу для справки: если силенок оказалось маловато, то придется начинать все заново. Ну а с самыми быстроногими мы пойдем дальше. Все, что происходит теперь на экране, вам снится (сны, надо сказать, еще те). Привидения, похожие на мутировавшие подушки и от того чрезвычайно веселые, кого-то запугивают. Некоторые призраки стараются покалечить Микки путем нанесения легких телесных повреждений доской. Летают очаровательные летучие мыши и очень противные крышки от люков. В одной из комнат, по которой нужно пройти, было сделано важное откры-

тие: спасение утопающих — дело рук самих утопающих, причем осуществимое лишь при наличии подручных (или подножных) средств. После вашего счастливого спасения привидения переходят от слов к делу, начиная заниматься рукоприкладством и шапкозакидательством. Поскорее отбивайтесь от них, а то мне некогда. Отбились!? Прекрасно. Идем дальше. Вваливаемся в райский сад. Светит солнышко, зеленеет всяческая растительность, но тот, кто рисовал эту растительность, явно страдает гигантоманией. Летают бабочки (вредные — равноценная замена летучим мышам), ползают жуки (если на них запрыгнуть, то они становятся похожими на хот-дог), иногда сверху начинает капать водичка. Радостный такой уровень, спокойный (если конечно не учитывать того, что сверху на Миккину голову постоянно норовят упасть горошины размером с приличную бомбу). И после такой радости наступает жуть (чтоб не сильно радовались): противные стражники с отклонениями в умственном развитии (швыряются ножами друг в друга), некий длинноногий тип с арбалетом и бесконечным запасом стрел, ножи, реки пламени, и все, все это против одного бедного мышонка. Затем вас пытается задавить некий предмет, похожий на помесь куба с пирамидой (надо же было такое придумать).

Как обычно, все заканчивается выполнением очень благородной миссии. Что!? Какой миссии? А вот этого я вам и не скажу. Вот пройдите всю игрушку от начала до конца — все и узнаете. На этой, несомненно радостной, ноте заканчиваю. Желаю вам благополучно добраться до конца игры.

Micky Mania	
Название	Micky Mania
Производитель	Disney Software
Рейтинги	
Графическое оформление	☐☐☐☐☐
Звуковое оформление	☐☐☐☐☐/2
Сюжет	☐☐☐☐☐
Общая привлекательность	☐☐☐☐☐



Гонки на выживание. "Road Avenger".

Алексей Степанюк

Очень интересная игрушка, относящаяся к "гончному разделу" приставочных игр. Особенно она понравится любителям "Mad Maks", так как сюжет явно взят из первой части этого фильма. Смысл игры состоит в следующем: вы должны уничтожить всех мерзавцев, разъезжающих на самой разнообразной технике, поэтому смело давите все, что ездит на колесах (количество колес не имеет значения). Теперь объясню, почему вы должны заниматься именно этим.

Где-то в недалеком будущем жило много законопослушных граждан, которые занимались мирным трудом на славу всей земли. Все было так хорошо, что полицию и прочие правоохранительные органы упразднили за ненадобностью. Но не тут-то было! Стали появляться личности, которые не хотели заниматься законопослушной деятельностью (как говорится, в семье не без урода). Время шло, этих гангстеров становилось все больше, и в один далеко не прекрасный момент они объединились под руководством какой-то обольстительной красотишки (интересно, как ей это удалось?). Вновь созданная банда стала терроризировать мирное население и пиратствовать на дорогах. В одной своей вылазке эти ребята так расшалились, что совсем потеряли разум и стали крушить все подряд. Основательно погромив город, они вырвались на просторы скоростного шоссе и решили устроить гон-

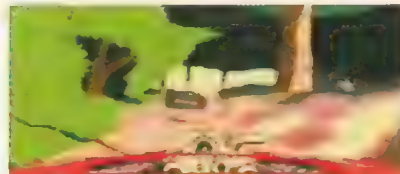
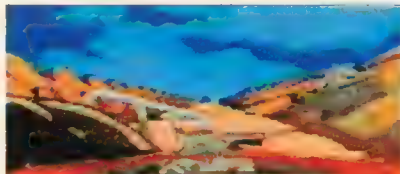
ки на выживание, выбрав в качестве объекта преследования автомобиль, в котором ехали ничего не подозревающие парень и его девушка. Эта поездка закончилась для молодых людей плачевно: машину столкнули в пропасть и девушка погибла. Парень поклялся жестоко отомстить дорожным пиратам. Его очень хороший друг соорудил ему крутой автомобиль, и наш парнишка поехал выполнять свое обещание.

Все вышесказанное имеет к вам самое непосредственное отношение, так как по сюжету вы и есть тот самый парнишка. Теперь несколько слов о вашей тачке. Автомобиль весьма крутой, движок настолько мощный, что воздухонагнетатель торчит снаружи, имеются приборные, правда самые необходимые (и это радует). Педалей (кнопок) всего две: тормоз и газ. Приставка, выступающая в роли секретаря, сама будет говорить, когда какую кнопку давить. Давить нужно сразу, иначе вам предоставится уникальная возможность узреть сцену собственной гибели (впечатляюще, надо сказать). Оружия в вашем распоряжении нет, чтобы от вашего праведного гнева не пострадали мирные жители. Да, кстати, давить их тоже не рекомендуется, хотя они так и лезут под колеса. Попытки объехать этих самоубийц при недостаточной ловкости с вашей стороны могут привести к слишком быстрой их кончине, а самое главное, и к концу игры.

Раз оружия нет, то следует вывод: для выполнения клятвы будем использовать собственный автотранспорт. При столкновении со всякими посторонними предметами от вашего авто отлетают очень важные детали. Ремонта в игре нет, поэтому старайтесь пореже создавать аварийные ситуации.

Теперь об игре в целом. Настройтесь на продолжительную работу: перерывов не предвидится. Вам предстоит ездить по горам, лесам, городам, даже по мосту (одному). При этом вы должны всячески опекать своих врагов: сталкивать их в пропасти, запикивать в кучи камней, "помогать" залезть на дерево. Действовать надо быстро, не забывая при этом, что сзади едет очень мощный автомобильчик с главарем банды, и этот крошка (похожий на авто начала нашего века) наедет на вас и раздавит в лепешку, как только вы зазеваетесь.

Но самое страшное начнется тогда, когда в очень узком ущелье, где, сами понимаете, места для маневра не остается, в вашу машину попытается врезаться вертолет. Сначала я долго не мог понять, чего ему от меня надо, а когда понял, было уже поздно. Со второй попытки вертолет я все-таки осилил, но вдруг на меня набросились противные панки с явным намерением разобрать мое авто (а что остается думать о лодях с гаечным ключом гигантских размеров?), но их ожидало жестокое разочарование, по-





ROAD AVENGER

тому что я их всех передавил.

Далее мой путь лежал по улице. Впереди меня катился банковский фургон. Фургон как фургон, но не мог же я знать, что внутри него сидела толпа вооруженных до зубов молодчиков. Я тихо мирно ехал сзади (обогнать фургон не позволяла ширина улицы), как вдруг его двери распахнулись и я увидел направленные на меня стволы крупнокалиберных пулеметов. Правда, разобраться не составило большого труда.

Затем я напоролся на толпу мотоциклистов, которые вмиг разукрасили мой капот предметами, похожими на помесь секиры с вилок. Это мне очень не понравилось, но разделаться с наглецами помешал разводной мост, где мне преподали урок полетов на авто. А вы умеете летать на автомобильчиках? Не умеете?! Вот и поучитесь, тогда, может быть, и поймете, что испытывает водитель впечатываясь под прямым углом в асфальт. Если асфальта вы благополучно избежали, то дальше идут лесные дороги с канавами, выбоинами и кочками различных размеров (эх, знакомая картина...). На этой дороге езда напоминает гонки серии Hot Road, правда здесь навстречу вам едут различные транспортные средства. Не стоит забывать о том, что деревья есть предметы повышенной твердости, а машина есть предмет пониженной ударостойкости.

Покатавшись по лесу попадаем в местность, напоминающую подземный тоннель, вероятно сильно обледенелый, так как машину периодически сильно заносит. Доведя подвеску до белого колена и стерев шины до дисков, въедем

в весьма живописную местность. Посталкиваем своих противников в овраги, опять же помучаем подвеску, попрыгаем и поедем расслабляться в город. В городе по улицам ездят крупнотоннажные грузовики. Рекомендую с ними не сталкиваться. Если все прошло нормально, то вы попадете в финальную сцену, разберетесь с главарем банды (или он разберется с вами) и почувствуете себя крутым героем, способным перевернуть Землю вверх ногами.

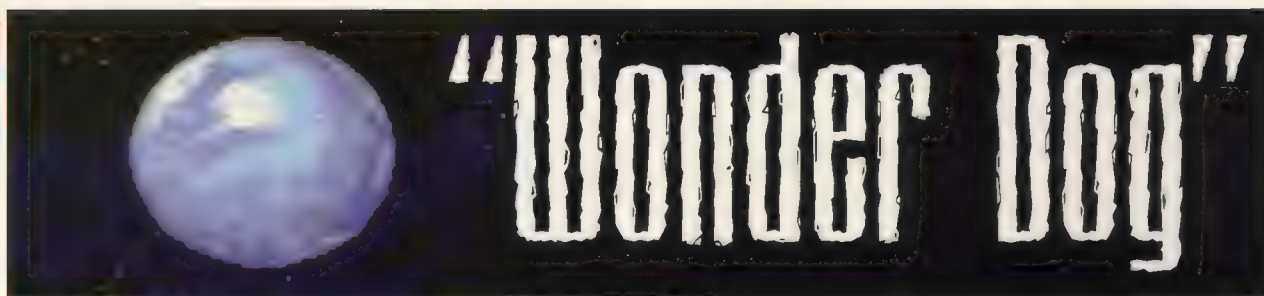
Звук отражает действительное положение вещей в игре. Периодически на поворотах и при торможении из динамика раздается визг шин. Постоянно слышен рев мотора. Изредка раздаются предсмертные вопли попавших под колеса вашей машины граждан. Некоторые возгласы в игре принадлежат тем негодяям, которые наезжают на вас. Кстати, демонстрашка и сцены трагической гибели также озвучены и довольно неплохо, стоит посмотреть.

С графикой дела обстоят нормально, правда цветовая гамма не так богата, как у Disney Software, но, слава богу, небо голубое, а земля коричневая. Трехмерных объектов в игре тоже хватает (имеющие повышенную твердость автомобили и здания, а также одушевленные персонажи).

Осталось только пожелать вам успехов в вашей нелегкой борьбе. Надеюсь, что победа будет за вами.

05/12/95 05/12/95
Александр Нодельман
04/ 27/95 01/07/80

Games
Magazine #2



Алексей Степанюк

В этой статье мы рассмотрим новую игру для Sega — Wonder Dog. Это прекрасная "бродилка". Игрушка классная, но одно разочарование я все-таки испытал: мне казалось, что главным действующим лицом будет этакий Арнольд Шварценеггер на четырех лапах, но никакого Арнольда в игре не было. Главный герой — очень милый барбос,



похожий на сенбернара. Но по широте возможностей Шварценеггеру до этой собачки далеко.

Теперь о сюжете игры. Где-то в соседней галактике жила-была планета с названием К-9. Населяли ее очень мирные собаки, они ни кого не трогали и в свободное время занимались научными исследованиями. Так продолжалось до тех пор, пока радиолюбители не



поймали секретную радиogramму с сообщением о космической армаде диких псов, собирающихся завоевать их мирную планету. Жителей охватила паника, но ученые успокоили всех сказав, что они разработали специальное вещество, которое наделяет любую собаку особыми способностями. И тут один из жителей предложил себя в ка-

честве добровольца для испытания этого препарата. Опыт окончился удачно. Совет К-9 решил отправить добровольца за помощью на далекую голубую планету. После длительного перелета корабль произвел посадку (довольно жесткую), и тут его обнаружил какой-то паренек. Собака и мальчик быстро подружились, но противный



папаша запретил брать собаку в дом. Wonder Dog-у это очень не понравилось, он вернулся на свой корабль, решив во что бы то ни было встретиться со своим другом снова. Но в этот момент бортовой компьютер напомнил нашему барбосу о его основной задаче и предупредил, что на планете появились шпионы диких псов. Еще он сказал, что корабль сильно повреж-



ден и не может выйти в космос. Wonder Dog решил захватить корабль противника.

С этого момента вы начинаете действовать. Ваша задача — провести посланца через все препятствия, стараясь не подвергать жизнь своего подопечного опасности. Но сделать это не так-то просто.



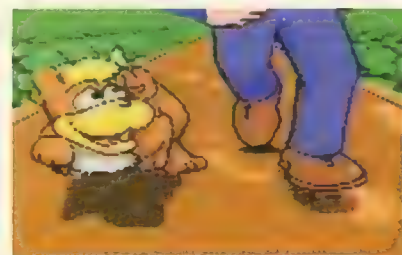
Игра начинается в парке. Весело светит солнце, по небу летают утки, на травке пасутся милые кролики (розовые и в штанишках). Все хорошо и спокойно, но шпионы не дремлют и, притворившись земными зверями, мешают нашему герою выполнить его благородную задачу. Кроме врагов в игре есть и безобидные персонажи, но шпи-



оны обрабатывали их особыми веществами, и эти зверюшки могут очень сильно навредить, в чем я убедился, захватив звездой (это ваше оружие) в лоб кролика. Кролик несколько мгновений вращал глазами в приступе безграничного удивления, а потом озверел (причем дико озверел) и стал кидаться на бедного песика, что привело к летальному исходу друга человека. Мерзкие шпи-



оны также поставили всяких противных капканов и ловушек. Чем дальше шел наш герой, тем больше всяческих неприятностей поджидали его в пути. Где только ни был наш друг: в лесу, в жутком подземелье, в Догсвиле (перевозу: собачий город), по которому только представьте, разъезжает сумасшедший лис на мотоцикле (явно без





Игра предназначена компаниям

"БУКА"

DEADALUS

Алексей Степанюк

Учтивая зрелищности, в 1995 году фирма SEGA решила обрадовать любителей приключений игрой новой бродячей стрелялкой "DEADALUS". На всех стрелялках эта "бомба" сама совершенная, да и чему удивляться — ведь вышита она для 32-битной приставки SEGA SATURN.

В отличие от своих предшественниц, игрушка обладает не только хорошим сюжетом, но и неким конечным смыслом (впрочем, начинающий сам слать тоже, и поэтому не возникает сомнений, в кого стрелять). Положительных персонажей в игре кроме нас нет, все, что движется (или хотя бы подает признаки жизни) необходимо уничтожить на месте (поздравительно подумай, и того и столько раз выстрелить).

Действие игры разворачивается в 2077 году. Давно как-то в ходу НАТО и арабские террористы, гитлеры и бензиновые двигатели. Человечество интенсивно занимается разведкой дальности космоса и установлением контактов с братьями и сестрами по разуму. Уже почти никто не помнит о трехдневной войне.

Трехдневной войной были названы события 2020 года. Тогда хунка диктаторов не желая признать договор об объединении государств Земли под флагом ООН, применила ядерное оружие с целью восстановления своего господства.

Объединенный арсенал быстро подождал летек, и для предотвращения подобных происшествий в будущем была создана организация WORLD SILENT SECURITY SERVICE, сокращенно — WSSS.

В ее задачу входило искать и исследовать планеты солнечной системы от враждебных выходов внешних и внутренних врагов (если таковые найдутся), ликвидация природных катаклизмов и исследование космоса. Для защиты солнечной системы эти могучие контролы создали боевые станции, специально для этого несколько свободных астероидов. Станции оснастили оружием по последнему слову техники и малочисленной командой. К великому сожалению, в вышеупомянутой WSSS не тесался потомок одного из поверженных диктаторов.

Этот арсенал, получив его должный маневр и верным господством и инструментом для осуществления своих мечты, решил избрать боевую станцию. Обманчивым путем он стал координатором одной из боевых точек, которая располагалась ближе других к Земле. Мало-помалу до времени затаился, занимаясь на досуге поиском сторонников, научными исследованиями и созданием новых моделей боевых роботов.

Шли годы, мир развивался в гармонии с окружающей пространством. О трехдневной войне можно было забыть, только из углубиков истории, но на все случаи жизни была в атмосфере всеобщего счастья и благоденствия. Однако эти личностные проявления личности несли о мирности господстве. Подобные индивидуумы находили теплые приемы под крылышком Джона.

К 2070 году дальние космические экспедиции обнаружили планетарные системы, пригодные для освоения человеком, и установили контакты с несколькими внегалактическими цивилизациями. Открытие внеземных цивилизаций привело к оживленному общению жителями и галактиками. В связи со сложившейся ситуацией, все внимание WSSS было перенесено именно на эти контакты. Новые нации без возражений вступали в ООН и, обрадованные этим обстоятельством, руководство WSSS приняло решение передвинуть передний рубеж обороны на границы освоенной части галактики. Для защиты Земли было оставлено несколько боевых станций и неболесный космический флот. Сей факт воодушевил сторонников Джона, и они усердно подготовили к войне. Среди мятежников сразу разгорелись споры относительно даты мятежа, и в конце концов все согласилось на 2080 год.

Дело в том, что в 2080 год WSSS были мобилизованы несколько дальних космических экспедиций, что привело бы к некоторому ослаблению космического флота и уменьшению внимания на внутренние проблемы. К 2075 году силы мятежников уже были угрозой для мира. Мощные сопротивления космическим флотам, и не известно как разворачивались бы данные события, если бы



одна из экспедиций не открыла планету с высокоразвитой цивилизацией. Ученым этой планеты была известна технология производства квазиживых организмов (киборгов). В целях безопасности в эту страну был посвящен узкий круг людей, к великому счастью, Джон не входил в это число. Но радость была рано. Это время, когда в совете безопасности было обсуждение вопроса о возможности применения киборгов, один из ученых, находившихся на совещании у Джона, сообщил ему о планах и возмущался от невольности своему шефу, о котором ранее же своего идеала. Суть разработки заключалась в следующем: было создано устройство, позволяющее роботам беспрепятственно проходить сквозь любые материальные объекты. Но вооружить таких роботов не удалось, так как при прохождении сквозь стену оружие попросту остается на месте. Правда, злой гений этого высочайшего гения захотел запрограммировать этих роботов на самоуничтожение, когда они подходили на минимальное расстояние к задающему объекту. По случаю этого открытия в стране мятежников начали предсказывать призрачную победу. Вспомне можно, что планы Джона могли осуществиться, если бы не вмешался Его Величество Случай.

В 1977 году один из выпускников академии флота начал служить на станции, предназначенной для распределения. Идеи, вдохновленные миссия сразу же обратили на него пристальное внимание. Этот интерес был легко объясним — обычный выпускник был членом семьи одного из свергнутых диктаторов. Психологи мятежников начали обрабатывать парнишку с целью склонить его на свою сторону. К великому счастью для цивилизации, молодой военный обладал высокими моральными принципами и не хотел повторять ошибки своих предков. При этом, увидев, что согласен служить у Джона, он выбрал удобный момент и передал в штаб флота готовящемся перевороте. Это сообщение вынудило мятежников начать восстание раньше времени. Основное событие боевого сражения, в котором флот мятежников был разбит, на станции Джона уже шел. И насильственный диктатор принял дикое по своей жестокости решение направить станцию к Земле, чтобы на подлете к ней взорвать реакторы. После такого взрыва на Земле наверняка не осталось бы ничего живого.

В сложившейся ситуации командование флота приняло решение активировать трех бранных киборгов, которым было дано задание уничтожить вражескую базу до того, как она подлетит к Земле. Но базу мятежников сумел прорваться только один киборг, остальные были уничтожены сторожевыми аппаратами базы.

Вот здесь управление переходит к вам. Цель игры вы уже наверняка поняли, но не забывайте, на первом этапе игры эту игру пройти не сможете. Вам понадобится будет много сил и энергии, вражеских роботов, и чем дальше вы будете продвигаться, тем больше будет вражеских. Так не забывайте, что путь к победе под ногами вашего киборга, надо изобретать, и в лабиринте при этом, что вы встретитесь с вражескими войсками.

безусловно, оружие можно поименить, но поименить можно только, ваяется кучами на полу, а содержится внутри ваших врагов.

Здесь возникает вопрос, а как его добыть? Элементарно. Надо "раскурочить" чужого робота и извлечь из его нутра все, что необходимо вам оружие. Хочу дать совет: прежде чем начинать разбирать со своими супербомбами, основательно подумайте, сколько раз в кого нужно выстрелить, ведь если вы не сможете со стрелкой, и оружие будет для вас потеряно, вы его уничтожите вместе с врагом.

Кроме контрприемов вражеские роботы имеют в себе множество других, не менее полезных предметов, при помощи которых можно пополнить жизненную энергию киборга, повысить защиту боевого скафандра, произвести мелкий ремонт и многое другое. После того, как вы возьмете какой-либо предмет, на экране появится сообщение о его предназначении. Оружие нужно собирать, даже если ваш боезапас полный, в этом случае идет накопление боеприпасов в запасниках скафандра.

На всех уровнях нужно искать ключ, который дает возможность пройти в следующий лабиринт, поэтому не упускайте возможность найти ключ и дверь, так как если вы не найдете ключ, вы не сможете пройти в следующий лабиринт. В поисках вам поможет компьютер станции, который при угрозе физического уничтожения быстро выдает вам карту лабиринта, а дальше — дело за вами. Очень сильно облегчают выполнение задачи радар и курсопрокладчик, эти приборы помогут вам справиться с врагами и найти выход на следующий уровень.

Механизм, введя в игру, чем больше вы продвигаетесь к реактору, тем хуже становится среда обитания (увеличивается количество противников и усложняются лабиринты), на некоторых уровнях приходится действовать осторожно, что приводит к быстрому расходу боеприпасов, так как каждое помещение приходится буквально поливать шквальным огнем. И не забывайте подливать топливо в топливные баки муляторов скафандра.

Графика заслуживает самых высоких оценок. Созданные цветовых и световых эффектов создает у игрока впечатление, что он действительно находится внутри космического корабля, который был основательно потрепан в сражении. Звук не уступает графике, и наоборот, у него создается впечатление, что доктор просто проанализировал какой-то взрыв космического корабля и ввел в него момент игры. Музыка, появляющаяся вам по ходу игры, служит хорошим развлечением и отвлекает от тяжести раздумий о смысле жизни.

Я искренне желаю вам успехов в этой игре и надеюсь, что вы сможете справиться с врагами.

PS. Приблизительная оценка: представлю для вас робота-киборга, он похож на героя из игры и похож на героя вас. Не стоит забывать карты лабиринта — в игре не нужно их искать.

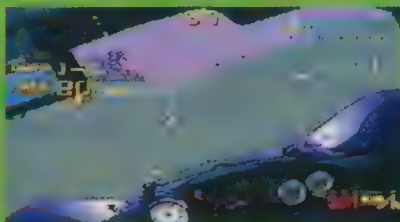


Павел Рожков

В Соединенных Штатах Америки проводятся гонки. Трасса этих



соревнований проходит через всю территорию Соединенных Штатов по обычному шоссе. В пробеге необходимо за определенное время преодолеть конкретный участок трассы. Необходимым условием также является соблюдение правил дорожного движения, так как приходится преодолевать перекрестки, обгонять попутный транспорт, двигаться по дороге с двухсторонним движением. Кроме всего этого, приходится бороться с соперника-



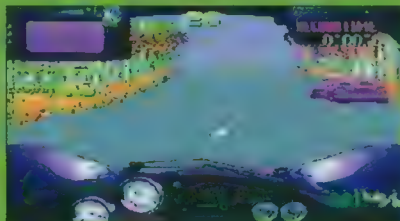
ми, не желающими уступать своего места в таблице результатов. Проще говоря, если хочешь победить, придется ехать и днем и ночью без отдыха. Да что без отдыха, даже без остановок. Ну, конечно, заправиться и понохать еду разрешается, но не более того.

Вот точно с чем повезло, так это с автомобилем. Двигатель V — образный, десятицилиндровый, с че-

ЭХ, ПРОКАЧУ!

тырьмя клапанами на цилиндр. Объем — 3499 кубических сантиметров (во зверюга!). При этом мотор развивает мощность до шестисот сорока лошадиных сил уже при одиннадцати тысячах оборотах в минуту. Трансмиссия (коробка передач по-простому) у машины имеет шесть передач, а сцепление сделано из трех карбоновых дисков. Кроме того, автомобиль имеет турбонагнетатель.

А теперь размерчики машинки: колесная база составляет два метра восемьдесят сантиметров (почти три метра, здорово однако), длина — четыре метра восемьдесят сантиметров, ширина — два метра, высота — один метр восемь сантиметров (включая



выхлопные трубы). Вот такая машинка получилась.

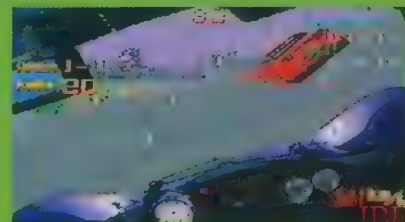
Но не надо думать, что машина просто лучше некуда, прям хоть в Ле Ман отправляйся. У соперников автомобили не хуже, одни названия чего стоят: Lotus, Lamborghoni, Ferari, Jaguar...

А теперь поговорим о главном, то есть о игре.

Она начинается с демонстрационной части, в которой показаны чудесные ходовые свойства и технические характеристики вашего автомобиля. Все начинается с того, что распаивают-

ся двери гаража, и появляется Она. Солнечные лучи, слегка касаясь своим светом металла кузова, отражаются в ней, переливаясь всеми цветами радуги. Слышно только, как равномерно работает двигатель и шумит резина касаясь земли, когда машина направляется вместе со своим водителем на старт. Она несется по дорогам города, где еще не видно жителей и выскакивает на мост...

Весь демонстрационный фильм выполнен с потрясающим качеством



проработки основных элементов и деталей фона. Сначала дается панорамный план автомобиля, после чего мы как будто пролетаем над ним, то отдаляясь, то вновь приближаясь. Во время этого полета нас сопровождает потрясающая музыка. Наконец, в заключении демонстрации, появляется название игры.

После демонстрационного фильма высвечивается меню, с помощью которого можно выбрать нужный режим игры. Возможна парная игра, когда два игрока будут одновремен-





но бороться между собой. Такой режим гонок очень интересен, так как все происходит на одной трассе, что дает возможность пощекотать нервы сопернику. Кроме этого, можно менять уровень сложности гонок. Итак, гонка началась.

Перед глазами сначала появляется карта Соединенных Штатов Америки, на которой линией показаны пройденные участки трассы. Из кабины открывается отличный вид на главную улицу города, с которой и начинается соревнование. На троту-



арах собрались толпы людей, глазющих на стартующие автомобили. Дома украшены различными красочными плакатами, цветами.

На приборной панели расположены самые необходимые информационные приборы, такие, как тахометр, спидометр. Сверху имеется зеркало заднего вида, с помощью которого можно наблюдать за соперниками и вовремя перекрывать им доро-

гу. Прямо под зеркалом расположены сведения о текущем номере участка и сектора, а также место в общем зачете. Прямо перед носом болтается брелок-талисман в виде SONICA, который морально помогает в процессе гонки (мелочь, а приятно).

Если, проехав немного, перенести взгляд на дорогу, то можно увидеть мчащуюся машину с мерцающей надписью. Это автомобиль соперника. Обгоняя конкурентов, врезаясь в попутные машины, легко добираться до финиша. Там получаем



карту следующего участка трассы. Он проходит по очень извилистой и неровной дороге с двухсторонним движением, к тому же ехать надо ночью. Как учит родное ГАИ: "Будь особенно осторожен в ночное время суток" (темно и страшно). Кстати, фары и дворники включаются кнопками на торце джойстика.

Итак, вцепившись в джойстик обеими руками, дав на "газ", вы

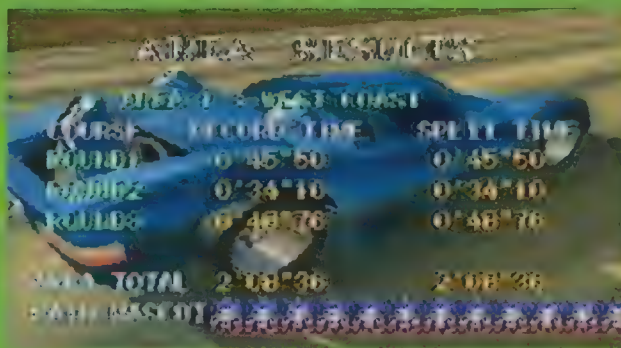
со своей машиной медленно, но надежно продвигаетесь к победе. Ну ладно, хватит, хорошего понемножку.

Напоследок можно отметить высокое качество графического выполнения ландшафта, по которому перемещается автомобиль. Одним словом, не зря поработали создатели этого автомобильного симулятора. Графика в отдельных местах просто потрясает: чего только стоит демонстрационный фильм!



Также не могу не отметить хорошее музыкальное оформление. Звуковые эффекты не раздражают, а наоборот, помогают в определенные моменты гонки. Да и сама музыка неплохо звучит (что не скажешь про многие другие игры такого типа).

"Gale Racer" должна понравиться тем игрокам, которым уже надоело гоняться по трекам и хочется "выехать" на улицы города.

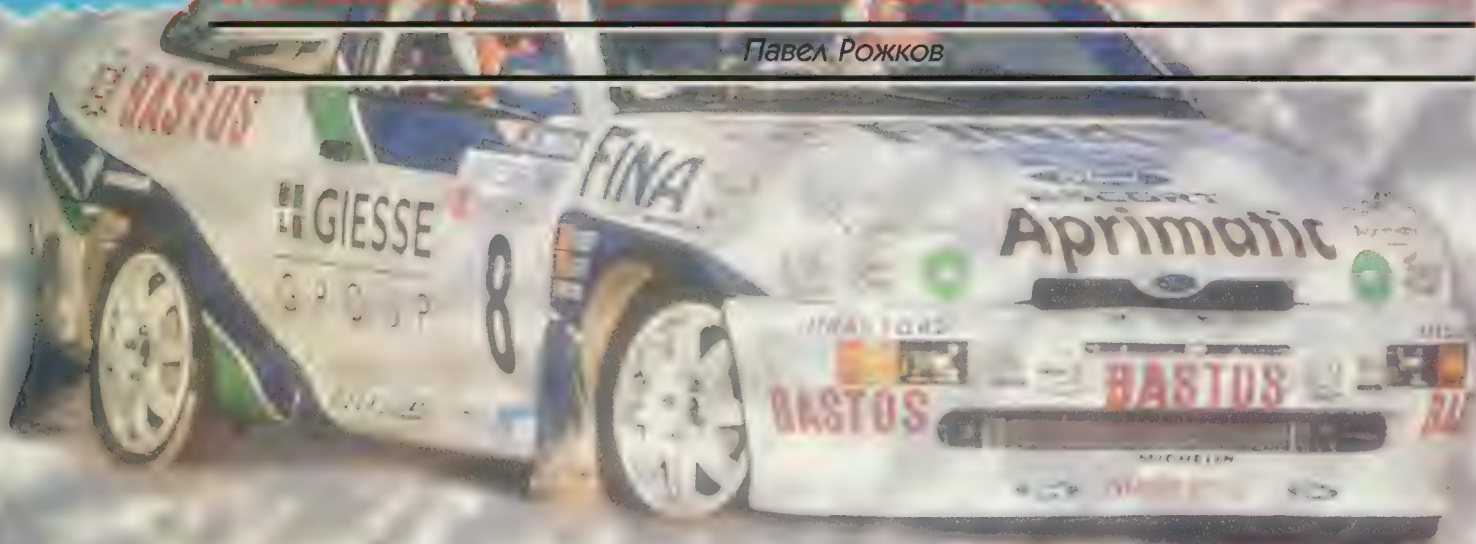


GALE RACER



ТОРМОЗА НА МАШИНЕ ПРИОУМАЛИ ТРУСЫ.

Павел Рожков



В далеком забугорье находится страна, которая носит название Соединенные Штаты Америки. И в этих самых штатах находится город Индианаполис, славящийся трассой, на которой проходят гонки под названием "Indicar".

Это гонки входят автомобилей нескольких классов, как спортивных прототипов, так и "формулы" INDICAR. Для тех, кто не в курсе, что такое спортивный прототип (распространенное выражение спортпрототип) и "формула" indicara, я сейчас поясню.

Спортпрототип — это автомобиль, который похож на простую серийную машину только внешним видом (да и то не всегда), а вот остальные его части и узлы не имеют ничего общего с серийной моделью. То есть автомобиль изготавливается с расчетом на высокие скорости, сильные удары о стенки трассы и автомобили противников. Из салона убираются различные ненужные предметы, например, передние и задние кресла для пассажиров, обивка салона, лишняя бортовая электроника. А взамен этого в салоне помещают каркас безопасности и многоточечный ремень, которые защищают гонщика от лобых неожиданностей, вроде удара и переворота через крышу. Мотор заменяется на более мощный и, конечно, более скоростной.

Но, в отличие от спортпрототипов, "формула" INDICAR не имеет ничего общего с серийными автомобилями. Название (иногда — марка) такого автомобиля составляется зачастую из названия команды, главного спонсора или определяет-

ся типом двигателя, который устанавливается на болиде. Форма этого автомобиля продиктована законами аэродинамики и не имеет ничего общего с привычным видом серийных автомобилей.

Двигатель машины лучше всего характеризуют слова из одной очень известной песни: "... а вместо сердца — пламенный мотор...", который может разогнать этот болид до трехсот километров в час.

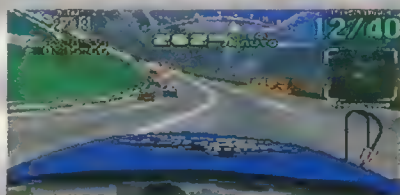
Теперь, после краткого ознакомления с отличиями спортивных автомобилей от серийных, можно перейти к самой гонке. Почти полвека тому назад, когда в США наблюдался подъем автомобилестроения, был построен стадион, предназначенный для автомобильных состязаний. Этот стадион располагался неподалеку от небольшого городка. В то время покрытие было не асфальтовым, а земляным. Трасса имела форму овала и не имела подъемов на поворотах. Из-за этого очень часто и происходили различные аварии, зачастую со смертельными исходами. Но не будем о грустном.

На этом стадионе проходили гонки, в которых могли принимать участие не только профессиональные гонщики, но и любители. Профессиональные гонщи-

ки ездили на специально подготовленных машинах таких известных сейчас фирм, как General Motors Company, Ford и другие. А любители в большинстве случаев сами собирали себе свой автомобиль.

Но шло время, гонки становились все более популярными, появлялись отдельные команды, которые боролись между собой за призы. Организаторам несколько раз приходилось реконструировать трассу и вводить новые правила, для того, чтобы гонка становилась все более интересной, скоростной и, в то же время, безопасной. После таких усовершенствований появились еще несколько более сложных гоночных трасс. Но эти изменения не коснулись трассы в Индианаполисе, ее форма сохранилась до наших дней, претерпев лишь незначительные изменения, связанные с безопасностью.

Сама гонка класса INDICAR начинается нетрадиционно. В отличие от соревнований в классе "Гран Туризмо", машины стартуют не с места (по сигналу светофора), а "с хода". Это означает, что гонщики выстраивают свои автомобили по порядку в два ряда за судейской машиной и стартуют после отмашки флага судьи. Но на этом гонка еще не начинается. Гонщики едут за судьей чуть меньше круга, после чего судейская машина уходит вперед, и гонка начинается. Кстати, пока автомобили следуют за судьей, обгонять кого-либо строго запрещено, и нарушивший это правило может быть дисквалифицирован. Во время самой





гонки запрещено применять силовые приемы, могущие привести к появлению на трассе аварийной ситуации. Спортсмены могут заезжать на так называемые PIT STOP, чтобы сменить обгоревшую резину и произвести мелкий ремонт. Но при этом надо учитывать и то, что соперники продолжают гонку, отрываясь все дальше и дальше.

После того, как первый гонщик пройдет определенное количество кругов, гонка завершается автоматически. Призовые очки начисляются в зависимости от положения конкретного гонщика на трассе в момент окончания заезда. Победившего в данной гонке ждет приз и традиционный "душ" из шампанского.

Итак, после продолжительного ознакомления с историей гонки, по которой была сделана "DAYTONA USA", можно непосредственно перейти к самой игре.

После запуска на экране появляется небольшой демонстрационный фильм, содержащий в себе минимум информации, необходимый для успешного прохождения трассы. Демонстрационный фильм показывает виды трасс: стоит отметить для себя опасные повороты и участки. Все это, как и саму гонку, сопровождает очень хорошее музыкальное оформление. Создатели очень удачно подобрали темп сопровождающей музыки. Она не только не мешает, но и помогает игроющему, заставляя ехать все быстрее и быстрее.

Правда, есть один незначительный недостаток: малая продолжительность звучания и, следствие этого, частое повторение одного и того же музыкального фрагмента в процессе игры. Просмотрев демонстрацию игры, покопавшись в разнообразных менюшках, выбирая тип трассы, количество кругов которые необходимо пройти для заверше-

ния гонки, устанавливая направление движения, тип коробки передач (ручная — manual, автоматическая — automatic), задавая уровни подготовки соперников и т.п., наконец переходим к самой гонке. Она начинается под бравые крики со стороны трибун, на которых располагается около миллиона зрителей, пришедших посмотреть на победу своего кумира. Ваш CHEVROLET или TORNADO уже мчится по трассе на полной скорости, его стоит лишь подхватить и начать гонку. Управлять автомобилем можно как располагаясь в кабине, так и за его пределами. Первый вариант — это с помощью "видеокамеры, расположенной на переднем бампере". При таком варианте управления виден не большой участок трассы, но очень хорошо чувствуется скорость. Второй вариант — это вид из кабины (при этом, кинув взгляд на капот, можно увидеть во что он превратился после удара о стену). Ну а остальные два варианта — это вид на машину сзади (отличаются разной высотой просмотра). Оттуда очень хорошо видна трасса и повреждения на автомобиле. Эти два способа являются наиболее удобными в отношении управления автомобилем.

Гонка в самом разгаре, как вдруг машина входит на полной скорости в поворот и начинает выписывать в воздухе фигуры высшего пилотажа, после чего встает на колеса и продолжает гонку, но уже подпрыгивая на каждой кочке. И прихрамывая на все четыре колеса. Водителю остается только заехать в бокс на PIT STOP для смены резины и замены кое-каких узлов. Механики сработали на редкость быстро, и машина полетела по PIT LINE к выезду из боксов навстречу своей победе.

Вот таким образом я и проиграл эту гонку, так как пришел со своего сорокового места не первым, а лишь восемнадцатым.

"DAYTONA USA" является очень хорошим гоночным симулятором, с помощью которого можно почувствовать себя профессиональным трековым гонщиком. Графика в игре просто потрясает своим качеством проработки ландшафта местности, трибун со зрителями, пробегающими за стеклом автомобиля животными. При заезде во время гонки на PIT STOP машина показывается панорамно, а не только с одного места. Механики прорисованы очень реалистично. Ландшафт проработан до такой степени, что при вылете за пределы трассы из под колес летит трава и куски земли. Да, еще гоночные трассы, особенно третья, выполнены почти с фотографической точностью. Гонки на SEGA SATURN под названием "DAYTONA USA" лучшие из лучших в своем классе: классе трековых имитаторов.

01/03/8001/03/8001/03/80

DAYTONA USA

Название	DAYTONA USA
Рейтинги	
Графическое оформление	☐☐☐☐ 1/2
Звуковое оформление	☐☐ 1/2
Общая привлекательность	☐☐☐☐ 2/3

Games
Magazine #2



АЛЛАДИН



А

л л а д и н

SEGA и Disney/Virgin Games представляют игру Алладин совместного производства по одноименному фильму компании Disney. Включите игру в вашу коллекцию и станьте участником забавного представления! Размахивая своей саблей, Алладин пробивается через город Аграба, спасается из темницы Султана, преодолевает огненную Пещеру Чудес, похищает Лампу Джина и спасает Принцессу Жасмин от злого Джафара. Чтобы сделать все это, необходимо хорошо владеть мечом, уметь собирать и бросать яблоки, забираться по канатам, ловко прыгать и выполнять много других сложных действий.

Алладин сражается с разбойниками и воинами в пустыне и хитроумно уходит от опасностей на своем скоростном ковре-самолете. Выдержите натиск войск Джафара и пройдите через дополнительные призовые раунды!

Управляя Алладином, ты должен совершить путешествие по десяти уровням:

- город Аграба;
- пустыня;
- рынок Аграба;
- тюрьма;
- пещера;
- побег из пещеры;
- полет на ковре;
- внутренности лампы;
- дворец султана;
- дворец Джафара.

ПРЕДМЕТЫ, ПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ НИЖЕ, ПОМОГУТ ВАМ С УСПЕХОМ ДОСТИГНУТЬ КОНЦА ИГРЫ.

Яблоко — помогает победить некоторых врагов.

Приз от джина — дает вам дополнительные жизни.

Волшебная флейта — гипнотизирует волшебные канаты, как-будто они змеи, и позволяет перенестись в нужное место.

Сосуд джина — помогает сохранить достигнутую позицию.

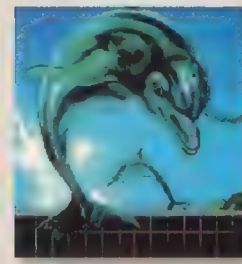
Сердце джина — восстанавливает энергию.

Черная масляная лампа — действует как бомба, уничтожающая всех врагов на экране. К тому же вам необходимо найти часть золотого скарабея, чтобы завершить второй уровень.

Код для продолжения игры с бесконечными жизнями.

Входите в "OPTIONS" и введите последовательность кода: "AC", "AC", "AC", "AC", "BBVB". Перед вами появится меню. В нем переключите "CHEAT" с OFF на ON. Переключите уровни: в режиме паузы введите "ABBA", "ABBA".

ДЕЛЬФИН ЭККО



А

е л ь ф и н Э к к о

Представь, что ты — "Ессо", молодой и сильный дельфин. Таинственный шторм унес твою семью из знакомых морей. Поиск родных поведет тебя через необозримые подводные миры, где есть и вероломство, и красота, и приключения. Используй свой сонар для поиска потайных пещер и раскрой секреты кристаллических глифов. Атакуй стаи кровожадных акул. Ныряй глубоко, но не задерживайся слишком долго, так как ты — млекопитающее, и нуждаешься в воздухе для дыхания. В своих поисках ты обнаружишь, что существует угроза не только жизни твоей семьи. От твоей силы, выносливости и сообразительности зависит судьба целого мира.

Дельфин, управляемый тобой, должен проплыть 27 уровней, на которых ему встретятся чудовищные обитатели морских глубин. Отодвигай магические кристаллы с помощью телепатических волн, и тебе откроются проходы на другие уровни. Опасайся спрутов — они реагируют на резкие движения.

Пароль бессмертия: во время заставки нажмите "А" и "Старт" (до появления меню). Затем входите в "Password" и набирайте "LIFEFISH".

Таблица, позволяющая переключать уровни:

Во время игры разверните дельфина лицом к экрану, нажмите "Старт" и клавиши: "Стрелка вправо", "В", "С", "В", "С", "Стрелка вниз", "С", "Стрелка вверх".

Кстати, в игре "Ecco the Dolphin II" есть аналогичный трюк. Выполнив те же действия, но поставив в паузе "ABCBCACAB", ты получишь доступ к такому же меню.

ПАРОЛИ УРОВНЕЙ:

THE UNDERCAVES - WEFIDNMP

THE VENTS - PUDPXJDK или DEHEINCP

THE LAGOON - TCXSXJDT

RIDGE WATER - QZOMOQLE или SPSXOQLL

OPEN OCEAN - KEQKALGF

ICE ZONE - FJTZCLGZ или QXXMOFBQ

HARD WATER - TRAWCLGZ или RPEJOFBN

COLD WATER - IBRWXREO или MMQEOFBM

ISLAND ZONE - WTCVREH или YHCILFBG

DEEP WATER - UHPHVREN

MARBIE SEA - ELNLXREF или AMOTNFBM

THE LIBRARY - TSGPXREX

DEEP CITY - TOVNXREB

CITY OF FOREVER - GACTXRET

PTERANDON POND - BQVVAPEA

ORIGIN BEACH - GRPZAPEE

TRILOBIT CIRCLE - UCJDBPEC

DARK WATER - ZDCHBPEF

Игровые аксессуары

для 16-ти битных приставок

SEGA GUN

Г Световой пистолет для приставок Mega-Ken и Sega Mega Drive II. В отличие от 8-ми битных приставок, вы можете подключать к приставке два пистолета для игры вдвоем. Первый пистолет подключается в разъем для джойстика, а второй пистолет в специальный разъем, находящийся в первом пистолете (последовательное включение). Возможно также подключение двух пистолетов раздельно в разъемы джойстиков. Ярким примером игры с применением пистолетов является игра Lethal Enforces.

ДЖОЙСТИКИ

А В мире есть большой выбор джойстиков для 16-ти битных приставок. Но прежде всего об используемой терминологии.

Аркадный джойстик — джойстик с плавающей кнопкой направлений (в корпус джойстика встроена шаровая опора, имеющая дополнительную степень свободы в плоскости корпуса); шесть кнопок управления A, B, C, X, Y, Z; в отличие от обычного джойстика имеет высокую точность управления движущимися объектами и позволяет осуществлять сложные движения в играх имитаторах.

Режим Slow — в этом режиме имитируется многократное нажатие кнопки Start и в играх, где кнопка Start связана с паузой в игре, происходит замедление работы приставки (игра постоянно приостанавливается); позволяет проходить сложные этапы аркадных игр.

Режим Turbo — примерно в 2 раза увеличивается частота срабатывания кнопок управления джойстика при однократном нажатии; действует либо для всех кнопок A, B и C либо независимо для каждой из кнопок A, B и C; обычно используется для увеличения скорости стрельбы или других действий в тех играх, где не работают верхние турбо кнопки X, Y и Z; позволяет проходить самые сложные участки аркадных игр.

Тип JY-106
Характеристика 3 управляющие кнопки, кнопка Start
Совместимость Sega MD II, Mega-Ken, Dendy Pro 16 bit, Bitman, Mega CD

Тип JY-116
Характеристика 6 управляющих кнопок, кнопка Start
Режим Slow
Совместимость Sega MD II, Mega-Ken, Dendy Pro 16 bit, Bitman, Mega CD

Тип S-2100
Характеристика аркадный джойстик, 6 управляющих кнопок, кнопка Start, Mode Turbo для кнопок A, B, C одновременно, режим Slow.
Совместимость Sega MD II, Mega-Ken, Dendy Pro 16 bit, Bitman, Mega CD

Тип VR-416A-1 infrared
Характеристика комплект из двух беспроводных джойстиков и приемника; питание каждого джойстика от 2 элементов AAA; 6 управляющих кнопок, кнопка Start, Mode;
Режим Turbo для каждой из управляющих кнопок независимо, Slow; переключатель 1-го и 2-го игрока на каждом джойстике
Совместимость Sega MD II, Mega-Ken, Dendy Pro 16 bit, Bitman

для 8 битных приставок

KEN-JOY

Аркадный джойстик для 8-ми битных приставок. Совместим с приставками Ken-Boy, Ken-Kid, Dendy Classic, Dendy Junior, Bitman (15-ти контактный разъем азиатского стандарта). Управляющие кнопки A, B, турбо A, турбо B, Start, Select. Дизайн джойстика аналогичен приставке Ken-Boy, для которой он является штатным джойстиком второго игрока. На других приставках рекомендуется использовать два джойстика Ken-Joy, чтобы первый и второй игрок имели одинаковые начальные условия в играх, где соревнуются два игрока.

KEN-GUN

Световой пистолет, который используется в специально разработанных играх: Wild GunMan, Duck Hunt, Hogan Alleys, Operation Wolf и др. Совместим с приставками Ken-Boy, Ken-Kid, Dendy Classic, Dendy Junior, Bitman (15-ти контактный разъем азиатского стандарта). Подключается в разъем джойстика второго игрока.

Virgin Interactive снижает цены и производит мебель.

ИГРОВАЯ КЛАССИКА ПОЧТИ ЗАДАРОМ

Фирма Virgin известна у нас в основном своими хитами. Собственно, кроме хитов она ничего и не делает — достаточно вспомнить Dune II, 7th Guest или Lion King. Однако кроме игр, выпущенных компанией, ничего о ней известно не было, и вся информация черпалась из слухов и легенд, которые придумывались тут же, на месте. Но вот недавно фирма сделала два шага, которые можно по праву охарактеризовать как исторические.

Во-первых, специально для стран Восточной Европы и России началось переиздание старых хитов фирмы. 7th Guest, DUNE, Legend of Kyrandia 1 и 2, Lands of Lore — все эти игры переизданы в новой серии, названной "Белая метка". А прелесть этой серии в том, что она будет намного ниже в цене, нежели обычные диски. CD будут стоить примерно как хорошие пиратские копии, причем это будут легальные диски, с фирменными руководствами и коробками. Это, например, прекрасный подарок на день рождения или Первое сентября — кстати, к первому сентября игры из серии White Label уже будут в магазинах.

Конечно, в любой ложке меда есть место для бочки дегтя — ведь переизданы будут только старые хиты, пусть заслуженные, но старые. Никому и в голову не придет выпускать что-то свежее по сниженным ценам. Но зато, поку-

пая диск из White Label, вы берете некота в мешке, а нечто знаменательное, почти коллекционный товар.

У ВАС ПРОДАЕТСЯ СЛАВЯНСКИЙ ШКАФ?

Вторая новость от Virgin своим величием и значимостью, несомненно, затмевает первую. Virgin Interactive занялась производством мебели! Для хранения дисков из White Label разработан специальный шкаф! Ура! Несомненно, это событие произведет эффект разорвавшейся бомбы и повлечет за собой коренную переоценку роли игровых фирм в мировой индустрии.

Внешне создание дизайнерского гения выглядит внушительно: полтора метра ростом, способное хранить до 24 дисков, изукрашенное надписями вроде 7th Guest, словом, не шкаф, а чудо. Такое бы дома поставить, накрыть чехлом, чтобы не пылился, и изредка показывать издали самым проверенным друзьям. Но увы — шкафчик-то предназначен для магазинов, так что любоваться придется где-нибудь в компьютерном салоне.

Конечно, прорыв Virgin в мебельной области впечатляет. Хотелось бы только, чтобы крутая фирма не забыла, увлекшись шкафами, радовать нас выпуском новых игр. Тем более, что шкаф-то картонный.

Битва между орками и людьми продолжается.

Blizzard Entertainment, создатели Warcraft, неоднократно награждавшейся самыми разными призами, популярной в народе, да и вообще хорошей игры, объявили 27 марта о работе над Warcraft II — второй части этой стратегической фэнтези. Выход игры ожидается к рождеству 1995 года.

Warcraft 2 — продолжение жестокой войны между цивилизациями людей и орков. После длинной и кровавой борьбы в королевстве Ацерот, люди переселились за Великое Море, чтобы избежать опасностей войны с оркскими ордами и возродить свою империю. Однако не так все просто: орки тоже не сидели сложа руки. Их армия с помощью сконструированных морских кораблей и всяких летающих тварей последовала за людьми и неожиданно атаковала их на новых землях. В качестве командира либо человеческих, либо оркских сил, игрок должен будет построить империю и успешно ей править, отражая нападения другой стороны.

Warcraft 2 позволяет играть как в одиночестве, проходя набор сценариев, так и друг против друга по сети, либо модему. Вторая версия игры предлагает совершенно новые возможности по сравнению с первой частью.

Игра будет включать тактические битвы на суше, в воде и в воздухе; многопользовательские возможности будут переделаны и улучшены; усилен искусственный интеллект; появится большое количество нового оружия и родов войск.

Новые возможности Warcraft 2 будут включать:

- Стратегические бои на суше и на море.
 - Отдельные сценарии для орков и людей.
 - Дополнительные усложненные сценарии для "ветеранов".
 - Многопользовательские возможности; поддержку модема, локальной сети и прямого соединения. Одновременно может играть до семи человек.
 - Новые войска (такие, как драконы, грифины, боевые корабли, подводные лодки, эльфийские лучники, гномы и дирижабли).
 - SVGA графика, богатая трехмерными сценами.
 - Редактор сценариев, карт и войск, позволяющий вносить изменения в игру.
 - Много всего другого нового и приятного.
- Warcraft 2 ожидается к рождеству 1995 года в формате PC CD-ROM по цене примерно в \$50.

ВОЗМОЖНОСТИ

НАЧИНКА WAD

РАБОТА С ТЕМ, ЧТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ

Вместо игры полностью на новых уровнях вы можете выбрать изменение существующей игры по своему вкусу. Имеется множество графических элементов — программы, эффективно меняющих звук и графику самой игры. Вы сожалеете, что проголосовали за Жириновского? Почему бы вам не избавиться от ваших переживаний с помощью BFG-9000 в файле ZHZNZH.WAD и сократить число разбушевавшихся демонов, выпускающих шаровые молнии. Если вам нравится, вы можете прогуляться по Берегам Ада, используя возможности, задаваемые в файле BARNEY.WAD. Вы сможете, по крайней мере, поджарить любимого пурпурного динозавра. И, если у вас есть небольшие сомнения в том, что вы попадете в цель, то можно даже выбрать красный или белый прицел, направленный на брюхо зверя. Или же, если вы почувствовали, что вам хочется окончательного остановить этого раздражающего непрекращающегося Energizer Bunny, то заряди-



зите другой клип.

Ну, а для тех, чья душа устала от кровопролития, происходящего в Doom, есть возможность вызвать радугу на фоне и убрать эти безобразные постаграммы. Вам (надеюсь) не придется менять одно и то же старое оружие? Почему бы не заменить вашу ракетную пусковую установку на "chicken launcher" (метание цыплят)? Или повергнуть этих бесят (верной световой саблей)? Имеются программы, которые делают все это, позволяя вам оснащать свой арсенал очень специфичным оружием. Или изменять среду игры. Как насчет превращения этих взрывающихся бочек во взрывающиеся Макинтоши? Используйте файл DMBEER.WAD для изменения синих бутылок здоровья на то, т.н. "Beer". Вы можете превратить небо в звездные фракталы и использовать файл PORNDOOM.WAD, чтобы разрисовать стены весьма специфичными картинками.

Вас бесспорно устраивает обычная графика Doom — кроме того, только что вы играли с ней так много, что могли бы завершить все 30 уровней с закрытыми глазами. Вы знаете, кто стоит у какого угла и как получить каждый ключ. Хорошо, с помощью RANDOOM вы можете случайным образом получать места расположения объектов, врагов и источников энергии. Другой "рандомизатор", называемый Jumble, может даже перемешать для вас порядок уровней.

Если вы хотите, чтобы Doom слегка "пощипал" вас самих, следует обратиться внимание на DeHackEd — удивительно популярную утилиту, позволяющую изменять почти любой элемент вашего файла DOOM.EXE. Эта утилита делает файерболы невидимыми, заставляет солдат взрываться, когда они смотрят на вас, или же делает огонь винтовки таким же быстрым, как огонь пулемета. И наиболее замечательным является то, что вы можете использовать DeHackEd как в Doom, так и в Doom2.

ПОДЖАРИВАНИЕ БЕСЕНЯТ ПОД МУЗЫКУ ЧАЙКОВСКОГО

Чтобы сделать все еще более интересным, имеется небольшая студия регистрации музыкальных и звуковых записей для изменения среды игры. Позвольте мне сказать, что вы в действительности не играли в Doom, до тех пор пока сержанты не сражались под музыку сюиты из Щелкунчика. Или, если вы фан Queen, то почему бы не наблюдать за происками демонов под музыку "Bohemian Rhapsody"?

Имеются большие возможности для выбора музыкального сопровождения. Вдохновлять вас в ваших странствиях могут примеры Homer Simpson или Arnold Schwarzenegar. Ведь фильмы — очень популярный источник звуковых эффектов. Наряду с отличными образцами из Army of Darkness (AOD.WAD), имеются натуральные фрагменты из Terminator 2 и Full Metal Jacket. И, если вы будете рассматривать Doom немного более серьезно, то осветите мрачную в других отношениях атмосферу звуковыми фрагментами из "The Three

Stooges" или из "Monty Python". Они непременно сделают первоначальный Doom немного другим.

ВЫШЕ УРОВЕНЬ, БОЛЬШЕ ДЕМОНОВ

Но те, кто ищет новых уровней и преодоления новых опасностей — несомненно счастливицы. Имеются тысячи уровней домашнего производства различных степеней трудности и сложности. Некоторые основаны на реальных местах, таких как Attica State Prison (одна из самых популярных тюрьм Америки), тогда как другие являются плодом фантазии бессонных хикеров. Вы можете выбрать среди сложных, головоломных уровней, построенных вокруг определенных тем, или же продвигаться и пробиваться своим путем через эпизоды, которые не содержат в себе ничего другого, кроме как Давайте-Посмотрим-как-Много-Можем-на-Мы-Можем-Пройти!

Имеются уровни, рассчитанные на одного игрока, которые являются одними из наилучших среди всего, что id когда-либо делала (а некоторые являются и самыми лучшими) и даже более высокие уровни, созданные специально для DeathMatches. Уровни DeathMatch наиболее сложны и определенно стоят своей цены. Если вы до сих пор не играли в DeathMatch, то теперь вы пойманы на крючок быстрее, чем перезаряжается Супер Ружье.

Имеется также файл WAD, объединяющий все патчи Звездных Войн в один файл, так что вы можете странствовать по действительно уровню Мертвой Звезды, используя ваше лазерное оружие, чтобы противостоять любым Штурмовикам на вашем пути. Однако следует отметить, что из-за сложности игры вам потребуется по крайней мере 486-





66DX2, чтобы поиграть достаточно хорошо.

И если вы сентиментальны, вернитесь в старые, добрые дни Wolfenstein с помощью DM2WOLF, который поместит все оружие и позиции Doom на разделяемые уровни своего предшественника.

ДЕЛАЙТЕ НАВОРОТЫ САМИ!

Предположим, у вас есть собственные идеи по созданию Doom из рабочих-образцов. Для того, чтобы работа была творческой и целенаправленной имеется большой набор утилит, которые могут вам помочь.

Если у вас есть гениальная идея, вам вероятно следует использовать DEU, что означает Doom Editor Utility. Эта DOS-программа позволяет вам передвигать или добавлять монстров, изменять цвета окружения и позиции, создавать новые уничтоженные покрытия или емкости с кислотой и даже создавать ваш собственный уровень на основе базового. Там также содержится пояснение, чтобы облегчить вам жизнь.

Если же вы предпочитаете среду Windows, то имеется недорогая разделяемая утилита, называемая DoomCAD, современный редактор оснащенный трехмерным предварительным просмотром и средствами редактирования "извлечь и разместить".

Но не думайте, что существуют только эти редакторы. На самом деле их несколько, от редакторов с базовыми возможностями до редакторов с развитыми возможностями, какой из них лучше — это предмет обсуждения. Некоторые редакторы имеют более изящные средства для обработки определенных осо-

бенностей игры, но могут не иметь дружественного интерфейса с пользователем. Единственный способ определения, какой из них лучше, состоит в практической проверке каждого и выборе того редактора, который вам больше нравится.

Теперь, когда вы создали свой уровень, самое время добавить немного графики. Вы вероятно захотите воспользоваться DMGRAPH для импортирования изображений своего Босса. Если добавить звук, используйте DMAUD, который может импортировать и экспортировать любой звук по вашему желанию. И вы не можете пройти мимо губительных Баронов Ада без музыки. Поэтому преобразовав ваш музыкальный MIDI выбор с помощью MIDI2MUS, вы можете импортировать его на ваш уровень с помощью утилиты DMUSIC. Теперь вы готовы провести несколько серьезных столкновений демонов с вашим Боссом, в то время как бесенята и Meat Puppets играют на фоне.

ГДЕ ДОСТАТЬ ЭЛЕКТРОННЫЙ АД

Теперь, когда мы сообщили вам этот материал, вы, вероятно, заинтересуетесь, где все это можно достать. Не беспокойтесь — все, о чем мы говорили, доступно в компьютерном мире. И более того, большая часть описанного материала доступна в нескольких местах. Конечно, имеются обширные коллекции в CompuServ и AOL, но лучшим источником является Internet. FTP информация infant2.sphs.indiana.edu периодически пересылается в ftp.cdrom.com, куда каждый серьезный любитель Doom приходит за последними изменениями.

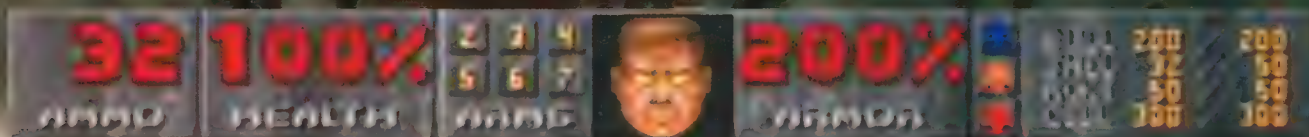
Вы можете также использовать

ftp.orst.edu и wuarchive.wustl.edu. Если у вас нет доступа к Internet, попробуйте связаться с Software Creations BBS, являющейся официальной BBS для id Software. Для 2400 бод наберите 508-365-2359, а для 9600-14.4 вы можете набрать 508-368-7036. В зависимости от файла вам нужно будет заплатить сначала определенную сумму, но учитывая все изложенное в данной статье, оно того стоит.

Если вы не хотите часами загружать полученные материалы, вы можете купить набор файлов на CD-ROM. Для многих мегабайт файлов наилучшим определенно является DoomWare фирмы Cetech Codehouse. Располагая почти половиной гигабайта, этот CD может не иметь наилучшего интерфейса, но он содержит свыше 5000 файлов. Парой других хороших коллекций являются Doom's Day фирмы Microforum и 4 Ever Doomed фирмы Cypress Software. Они не столь велики, но имеют отличный интерфейс и проще в использовании.

ВСЕ, ЧТО МОЖЕТ ПОЖЕЛАТЬ КОСМИЧЕСКИЙ МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ

Нет сомнения в этом. Doom — это самая популярная игра из когда-либо создаваемых для PC, по оценкам имеется больше установленных копий Doom на компьютерах, чем число установленных OS/2 и Windows NT вместе взятых (и даже больше, чем бета-версий Windows'95). И не думайте, что эта статья является исчерпывающей. Существуют новые уровни, а изменения разрабатываются и собираются ежедневно. Поэтому лучше чаще просматривать сеть, чтобы найти следующий WAD.



Аорогие читатели! Мы всегда рады Вашим письмам, поэтому, надеясь на продолжение заинтересованного диалога с Вами, вновь публикуем анкету “Хит-парад “Магазина Игрушек”. Нас интересует Ваше мнение по любому вопросу, который поднимался в журнале, по любой проблеме, которая на этот раз по тем или иным причинам не нашла отражения на полосах “МИ”, но Вас волнует. Вот почему мы просим Вас не ограничиваться лишь ответами на анкету, если возникнет желание — пишите нам письма. Гарантируем: каждое будет внимательно прочитано, а самые интересные — кто знает? — даже опубликованы в следующих номерах. Итак...

Ф.И.О. _____

Возраст _____

Адрес _____

Телефон _____

Род занятий _____

К каким игровым компьютерам имеете доступ? _____

На Ваш взгляд, какой игровой компьютер является лучшим? _____

По Вашему мнению, какой материал номера

самый интересный _____

самый неинтересный _____

самый полезный (для Вас лично) _____

Как Вы считаете, какой раздел номера

самый интересный _____

самый неинтересный _____

Назовите, пожалуйста, наиболее интересную игру из тех, которые были описаны в этом номере “МИ”

☐ чем бы Вы хотели прочитать в следующих номерах журнала? _____

Хит-парад “Пять самых интересных игр”:

ДЛЯ IBM PC

ДЛЯ ПРИСТАВОК

1. _____

1. _____

2. _____

2. _____

3. _____

3. _____

4. _____

4. _____

5. _____

5. _____

Если Вы не постесняетесь указать в анкете свои точные координаты (адрес и т.п.), у Вас будут все шансы выиграть один из множества призов, предоставленных редакцией журнала, а это и Ваша любимая Sega Megadrive, и картриджи для приставок, и игры для PC, а также многое другое.

АДРЕС, ПО КОТОРОМУ МОЖНО ОТПРАВИТЬ АНКЕТУ (И ПИСЬМА!):

119517, Москва, а/я 9.

ПРИЯТНЫХ ВАМ МИНУТ (А МОЖЕТ, И ЧАСОВ) В ОБЩЕНИИ С “МИ”!

ЧИТАЙТЕ

— описание Com-
mand and Conquer
(иными словами,
Dune 3)

— вопросы и ответы
по Quake (он же
DOOM 3)

— описание игр для
3DO, Playstation

— новости о всех по-
следних играх

— интервью с изве-
стными людьми

В следующем номере нашего журнала:

ПОДУМАЙТЕ !

Есть как минимум три причины, по которым имеет смысл подписаться на наш журнал.

Регулярно получая “Магазин Игрушек”, вы:

- будете в курсе игровых новостей как России, так и всего мира;
- увидите описания игр, солюшены, секретные коды и множество другой интересной информации;
- сможете выиграть первоклассные призы в проводимых нами среди подписчиков лотереях. Для этого необходимо отправить копию подписного талона по адресу:

Москва, 119517, а/я 9

*Подписавшись на наш журнал,
вы получите единственный
в стране универсальный
игровой журнал,
в котором
есть
все.*



Kenga



Начинается игра!

Телевизионные игровые
приставки,
картриджи,
диски,
аксессуары

8 bit	Ken Boy
	Ken Kid
16 bit	SEGA Mega Drive II
	Mega Ken
32 bit	Mega CD
	Panasonic 3DO

(095) 719-01-80